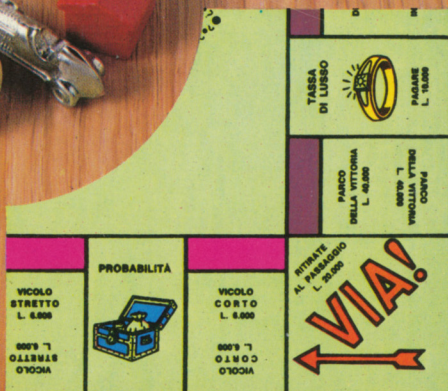


Giampaolo Dossena

GIOCHI DA TAVOLO

**dalla Tàbula ai War Games
i 45 giochi più belli e importanti
degli ultimi 4000 anni**



**OSCAR
MONDADORI**

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Gli Oscar

la biblioteca per tutti: la più completa,
la più organica, la più economica

Negli Oscar: opere classiche e di narrativa
contemporanea, testi di poesia e teatro,
libri di storia e testimonianze, antologie, saggi,
fumetti e manuali, romanzi gialli e di fantascienza,
per ogni esigenza di lettura, di studio,
d'informazione, di orientamento

Negli Oscar manuali potete leggere

Imparo la Dama
di C.A. Fatter

Imparo gli scacchi
di Adolivio Capece

Il bridge facile
di Corrado de Martino

Giochi di guerra napoleonici
di Paddy Griffith

Matemagica e giochi matematici
di Carlo Sintini

Oscar manuali

Giampaolo Dossena

Giochi da tavolo

Arnoldo Mondadori Editore

Giochi da tavolo

Introduzione

1. Il tavoliere

Mentre consegno dattiloscritto e illustrazioni non so se l'editore intitolerà questo libro *Giochi di tavoliere*, come gli propongo, oppure *Giochi da tavolo* come forse gli sembrerà più opportuno per non spaventare i lettori.

La parola «tavoliere» infatti è molto tecnica, e letteralmente può far paura. Io ho provocato un dialogo a distanza fra Daniello Bartoli (1608-1685) e Giovanni Gandini (vivente), chiedendo: «Chi ha paura del tavoliere?».

Daniello Bartoli dice «tavoliere» come molti vecchi scrittori italiani. Giovanni Gandini dice che la parola «tavoliere», specialmente se pronunciata «taoliere» come ancor oggi in certi Ducati, gli fa pensare al tagliere.

Come s'intitola il libro non ha importanza. Possiamo dircelo qui tra noi che «giochi da tavolo» sono anche le carte e il ping-pong, mentre il «tavoliere» è un'altra cosa.

(E tra parentesi direi giochi *di* tavoliere, come si dice giochi *di* carte o giochi *di* mano; non direi giochi *da* tavoliere come invece si dice giochi *da* villano.)

In senso lato «tavoliere» è tavolo o ripiano destinato a un gioco qualsiasi. In questo senso lato dice «tavoliere» il Manzoni, quando Renzo arriva all'Osteria della Luna Piena e vede un garzone che gira innanzi e indietro «al servizio di quella tavola insieme e tavoliere»: di quella tavola su cui gli avventori mangiavano e giocavano («una tavola stretta e lunga, che teneva quasi tutta una parete della stanza: a intervalli, tovaglie e piatti; a intervalli, carte voltate e rivoltate, dadi buttati e raccolti; fiaschi e bicchieri per tutto»).

In senso stretto «tavoliere» è ripiano, tavoletta o tabellone o foglio o plancia o piano di gioco caratterizzato da confini, suddivisioni (intersezioni di linee, caselle, frecce), simboli, figure, scritte, eccetera, destinato a un gioco particolare.

Alcuni tavolieri destinati a giochi molto noti hanno nomi particolari. Il tavoliere destinato al gioco degli Scacchi si chiama scacchiera (8 caselle per lato). Il tavoliere destinato al gioco della Dama si chiama damiera (10 caselle

per lato). Il tavoliere destinato a giochi della famiglia del Backgammon si chiamava tavola reale.

La maggior parte dei tavolieri è piatta. Alcuni hanno buche o cunette (Mancala) o buchi o fori (Master Mind, Twixt). Alcuni hanno una tridimensionalità vera e propria, che sfrutta la forza di gravità (Forza Quattro) o che nasce dalla sovrapposizione di più tavolieri (Space Lines, Taliesin).

Sul tavoliere (attrezzo primario) il gioco si svolge con pedine, segnaposti, gettoni, sassolini, semi, conchiglie, pioli o piccoli cavicchi e simili (attrezzi secondari, spesso facilmente sostituibili). Se il tavoliere è un foglio di carta, o terra, o sabbia, agli attrezzi secondari si possono sostituire un segno di matita, un'impronta del dito.

Questi attrezzi secondari una volta collocati sul tavoliere non si muovono più, oppure possono compiere certi movimenti, o mosse.

Spesso questi attrezzi secondari sono bianchi e neri, cioè miei e tuoi, e non vanno d'accordo fra loro. Cercano di bloccarsi (Go) o di catturarsi. La cattura può essere provvisoria (Backgammon) o definitiva (Scacchi). La cattura definitiva equivale a eliminazione fisica (quel che noi diciamo «mangiare» in inglese si dice *to kill*). Su certi tavolieri la cattura comporta arruolamento sotto nuova bandiera (Othello, Jago).

La cattura può avvenire per scontro (Scacchi, Backgammon) o per altre vie: accostamento, sganciamento, intrappolamento, intrusione, salto corto, salto corto multiplo, salto lungo, salto di fila. Di volta in volta, spiegando certi giochi, diremo o non diremo come avviene la cattura. Il lettore può trovare esemplificati tutti questi modi di cattura in un libro che trova nella bibliografia, l'Arnold Arnold (pubblicato in questa stessa collana), al quale ci riferiremo frequentemente. E ci possono essere altri modi di cattura oltre quelli descritti dall'Arnold: per esempio, in Blitz c'è cattura per «spalle al muro» o «spalle al mare».

Alcuni attrezzi secondari nel corso del gioco possono ottenere delle promozioni, indifferenziate (pedina-damone a Dama), specifiche (pedone-Regina a Scacchi), o secondo gerarchie più articolate (Shogi).

Questi attrezzi secondari sono collocati o mossi sul tavoliere dal giocatore a suo piacere, secondo principi strategici, o ubbidendo a un attrezzo terziario che chiamiamo motore aleatorio.

Il giocatore colloca o muove gli attrezzi secondari a suo piacere, secondo principi strategico-aritmetici in giochi come il Mancala, l'Alquerque e la Dama, il Filetto, il Chaturanga e gli Scacchi, il Go, il Solitaire, il Reversi, il Fanorona, la Battaglia Navale, lo Stratego, il Twixt, il Master Mind, eccetera.

Possono costituire motore aleatorio: astràgali, dadi (cubici o no), asticciocchie, fagioli, trottole (o girli o biribissi), roulette, palline numerate in un sacchetto, carte da gioco, eccetera. I tasselli dello Scrabble sono attrezzi se-

condari in quanto pedine, sono motori aleatori in quanto estratti a sorte.

(Apriamo una parentesi sugli astràgali. L'astràgalo è l'osso breve del tarso, di forma irregolarmente cuboidea, articolantesi con la tibia e il perone, il calcagno e lo scafoide. Gli astràgali di capra e di montone erano usati dagli antichi come dadi a quattro facce. Vedi illustrazione n. 1. L'invenzione dei dadi cubici, a sei facce, si fa risalire al 3000 a.C., e avviene non solo nell'Antico Continente, ma anche nel Nuovo. Dadi apparentemente simili ai nostri si sono trovati negli scavi di Tepe Daura, America Centrale. Sono, però, diversi dai nostri perché sulle sei facce i numeri da 1 a 6 *non* sono incisi in modo che sommando i numeri delle facce opposte si ottenga sempre 7, cioè $1 + 6$, $2 + 5$, $3 + 4$. Sembra che i nostri dadi a somma 7 per facce opposte nascano in Mesopotamia quando il Sette diventa numero astrale, sulla base della scoperta astronomico-astrologica dei 7 Corpi Celesti. Per secoli e secoli hanno convissuto depositari della scienza sacra, dotati di dadi a somma 7 per facce opposte, e barbari con dadi recanti numeri distribuiti a casaccio. Per secoli e secoli hanno convissuto uomini ricchi, in grado di procurarsi dadi cubici, giusti o sbagliati, e uomini poveri in grado di procurarsi qualche astràgalo dal macellaio, e uomini poverissimi che manco arrivavano all'astràgalo. Presso «gli antichi romani», a spanne, si giocava con tre dadi sul tavoliere dell'Alea o Tabula. Il tiro migliore, 6-6-6, era chiamato «tiro d'Afrodite». Il peggiore, 1-1-1, «tiro del cane». Tutte le altre combinazioni

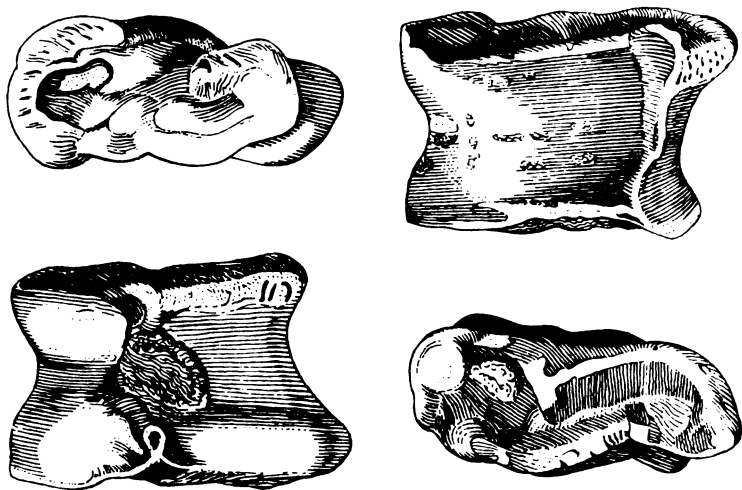


Illustrazione n. 1 Le quattro facce di un astràgalo, viste dall'alto.

avevano nomi del genere. I grammatici ce ne hanno tramandati sessanta-quattro. Chiusa la parentesi.)

Il giocatore può ubbidire in modo passivo al motore aleatorio (il quale può parlare un linguaggio elementare come nel Gioco dell'Oca, o un linguaggio complesso, che richiede grande attenzione, come nello Zodiaco), o può approfittarne oculatamente come nel Backgammon: nel quale rientrano dalla finestra i principi strategico-aritmetici che sembrava fossero stati chiusi fuori dalla porta come raffinatezza riservata a Dama, Scacchi e agli altri giochi elencati prima. Non perderò questa occasione per dire che il Backgammon è uno dei giochi più antichi, più completi, più belli, più calibrati fra strategia e fortuna, che mente umana abbia concepito.

Alcuni tavolieri sono peculiari di culture ben determinate e risulta difficilissimo imparare i relativi giochi per chi viva immerso e sommerso e impastoiato in una cultura diversa. Per l'italiano medio imparare a giocare a Go, a Mancala, a Fanorona non è meno difficile che imparare il giapponese, lo herero ndebele o il malgascio.

Alcuni tavolieri sono millenari, altri sono moderni ed effimeri.

Chi ama le classificazioni (diffidatene) vi potrà dire che alcuni giochi di tavolo sono puramente astratti (come il Master Mind), mentre in altri si possono intravedere simulazioni di ben altri giochi: simulazioni di una guerra (Dama, Scacchi), di una guerriglia (Go), di una caccia (Hala-tafl), di una corsa — la quale, a sua volta, può avere tranelli intrinseci alle leggi del tavolo (Gioco dell'Oca, Serpi e Scale) o può presentare pericoli da parte dell'avversario (Backgammon, Pachisi, Patolli).

Fra i tavolieri che permettono simulazioni di una corsa alcuni hanno percorsi a spirale centripeti (Gioco dell'Oca), altri hanno percorsi sostanzialmente circolari, con un punto d'arrivo come in quelli a spirale (Backgammon, Pachisi, Patolli) o a circolazione infinita (Zodiaco, Monopoly).

Gli stessi amanti delle classificazioni vi diranno poi che le loro ipotetiche simulazioni possono avere diversi livelli di astrattezza: posto che l'Alquerque simuli una guerra, lo scontro fra bianchi e neri è astratto, mentre in un derivato dell'Alquerque, il Kolowis Awithlaknannai, lo schema astratto dell'Alquerque viene inserito in una mitologia molto precisa. I neonazisti d'oggi trasformano lo schema astratto del Ludo in una celebrazione nostalgica degli stermini, creando il gioco Ebreo Non T'Arrabbiare. Lettore, non t'arrabbiare: pensa come nel Gioco dell'Oca lo schema astratto della corsa su pista a spirale centripeta abbia avuto infinite iniezioni storiche, politiche, ideologiche.

Alcuni amanti di classificazioni filosofiche vi diranno che in certi giochi di tavolo, come in altri giochi dall'indovinello all'aquilone al quadrato magico, si può vedere la degenerazione di pratiche rituali, la laicizzazione di credenze religiose. Ma se gli esempi appena citati hanno un senso, questi princi-

pi di trasformazione valgono anche in senso inverso: possono subire processi di mitologizzazione, ideologizzazione, politicizzazione giochi che sono astratti, asettici o che avevano già fatto in tempo a diventare astratti, asettici.

I filosofi forse parlerebbero di dialettica. Noi preferiamo dire «tira-e-molla».

Begli esempi di tira-e-molla si hanno studiando i possibili rapporti fra tavoliere e mappa.

Diciamo «mappa» ma potremmo dire pianta, schizzo topografico, cartina geografica, tavola d'atlante. Potremmo dire «immagine tolemaica» pensando all'Ariosto che giocava a immaginare viaggi sull'atlante, che giocava a viaggiare «con Ptolomeo». Oggi «tolemaico» vuol dire un'altra cosa. Però forse quest'altra cosa non sarebbe del tutto fuori posto se «tolemaico» (contrapposto a «copernicano») volesse dire geocentrico, egocentrico, narcissico, puerile. Egocentrismo, narcisismo, puerilità, mancato aggiornamento scientifico forse sono tra le possibili caratteristiche di certi giochi.

In certi giochi la mappa è anello di congiunzione fra tavoliere da un lato e terra o pavimento dall'altro.

Proviamo a distinguere due casi. In certi giochi si vede la terra che tende a diventare tavoliere, scacchiera quadrata lucida monocroma cartesiana. In certi giochi si vede il tavoliere, la scacchiera, che tende a diventare realtà rugosa sconfinata variopinta rumorosa.

2. Dalla terra al tavoliere

Chi osserva per anni un bambino appassionato di soldatini si rende conto in ritardo che qualche giorno prima il bambino si è accorto di star giocando su un pavimento piastrellato e ha deciso di fare avanzare la fanteria di una mattonella per volta, la cavalleria di tre. Quel bambino si sta reinventando la scacchiera.

Per gli storici indoeuropei le cose sono andate proprio così, nella cronologia universale. Dicono che in principio erano i soldatini. Dicono anzi che in principio ci fossero addirittura i soldati. I quali a volte facevano la guerra e a volte facevano il torneo, facevano sul serio e facevano per gioco. (Probabilmente facevano il torneo più seriamente della guerra.) Poi c'erano i bambini, o gli adulti rimasti un po' infantili, che giocavano a fare i soldati. E già non si sa se facevano finta di fare la guerra o se facevano finta di fare il torneo, non si sa se giocavano un gioco di primo grado o di secondo grado (se imitavano una imitazione, se simulavano una simulazione).

Gli stessi bambini e adulti, o altri, in un pomeriggio di pioggia invece di giocare ai soldati giocarono coi soldatini come nell'esempio succitato del bambino su pavimento piastrellato. Capì in India, nel VI secolo d.C. Nac-

que un gioco chiamato Chaturanga che è l'antenato diretto dei nostri Scacchi.

Mentre il gioco dei soldatini «si evolve», cioè mentre alcuni bambini e alcuni adulti cominciano a giocare a Chaturanga e a Scacchi, altri adulti e bambini o forse gli stessi, continuano a giocare coi soldatini (e a giocare ai soldati), in modi più o meno «evoluti», più o meno raffinati e complicati o semplificati. Sempre a un pelo dal reinventare gli Scacchi. Nel 1913 G. E. Wells elaborò regole mirabili per le «piccole guerre». Cinquant'anni dopo, fra Gran Bretagna e Stati Uniti, fra il 1953 e il 1962, i Board War Games generano grandi mappe a caselle esagonali che sembrano corrispondere al terreno reale di battaglie famose, ma le pedine in cartoncino contrassegnate da cifre e simboli vari sottostanno a regole iperscacchistiche.

Si può portare il discorso agli estremi. Il tavoliere sottende la mappa? Il tavoliere è una mappa! La terra tende a diventare mappa e tavoliere? La terra è una mappa! La terra è un tavoliere! La terra è un terreno di gioco, terreno strutturato di gioco! La terra è una mappa a scala 1 : 1.

Si può mantenere il discorso in termini di buon senso. L'anello di congiunzione fra terra e tavoliere è dato dai giochi che si svolgono su terreno strutturato. Infatti alcuni giochi si svolgono su terreno strutturato, altri no. Le Bocce sì, la Pétanque no. L'anello di congiunzione tra l'andare vagando a cavallo nella campagna e il correre con cavallini di piombo sul tavoliere di un Game of the Race è dato dal correre a cavallo fra gli ostacoli predisposti dello Steeple-Chase — così detto perché una volta la meta era un oggetto visibile a distanza, come la guglia, *steeple*, di un campanile. (Fatto salvo il primo anello di congiunzione, che resta il trottare su un cavallo di legno o su un manico di scopa.) L'anello di congiunzione fra la vita e il tavoliere è il gioco del Mondo, o Campana, o Ciribé, o Scala, o Pàmpino. Patricia Evans nel 1955 ha classificato diciannove tipi di Hopscotch che giocavano i bambini di San Francisco; Cleto Corrain nel 1957 ha classificato quarantaquattro tipi di Campanòn o Scalòn che giocavano i bambini del Polesine e del Veneto. Prevengono i tipi basati sui numeri magici 7 e 12. Vedi illustrazione n. 2. Si tratta verosimilmente della riproduzione di una dimenticata pratica astrologica, di «una specie di rappresentazione allegorica delle peregrinazioni attraverso le quali l'anima, il sassolino, partendo dalla terra arriva per stadi intermedi al paradiso celeste».

3. Dal tavoliere alla terra

Chi gioca a Master Mind con Giovanni Gandini (lo stesso, vivente, nominato prima) vede il contrario di quanto sinora descritto. Giovanni Gandini conficca a raffica i piolini colorati nel tavoliere del Master Mind gridando: «Cari-

ca! Avanti Savoia!» e simili. Giovanni Gandini è sempre sul punto di reinventare i soldatini, di disinventare la scacchiera. Ha scritto, capovolgendo il nostro primo esempio, che il bambino rischia di restare «ingabbiato» nella scacchiera delle mattonelle, «ma le mattonelle finiscono negli angoli, negli angoli si annidano le possibili sorprese, e sulle mattonelle scendono le gambe

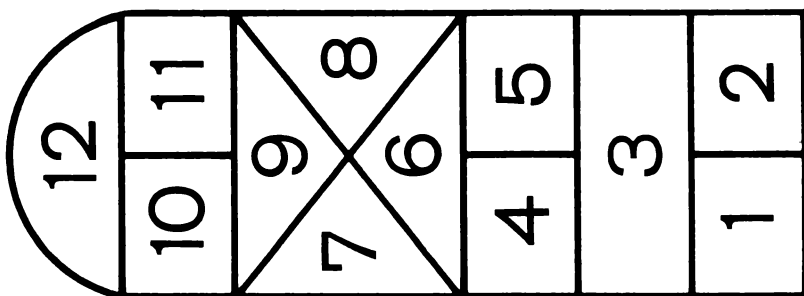


Illustrazione n. 2 Il Gioco del Mondo e uno dei suoi possibili schemi. Da Arnold.

del tavolo, i piedi delle poltrone. Dietro la gamba del tavolo, da sotto la poltrona, si affaccia il cinema, irrompe la fantasia».

Per gli storici cinesi le cose sono andate proprio così nella cronologia universale. In principio erano gli Scacchi. Giocavano agli Scacchi, da sempre, indiani arabi europei su una scacchiera astrattissima. L'imperatore Wen-Ti trasformò la scacchiera in una mappa, con due fortezze separate da un fiume, rappresentato come un fiume, con onde sinuose, e fu deciso che si trattasse proprio dello Hwang-ho.

E dicevamo del passaggio dai soldati ai soldatini ai Board War Games con regole iperscacchistiche. Anche questa frittata si può capovolgere. Leggete un libro come quello del Griffith, imparerete che proprio anche coi War Games si può passare dal tavoliere al terreno, con esercizi tattici all'aperto.

(Al «rapporto mappa-territorio» accenna Gregory Bateson).

4. Uova, galline e fantasmi

A noi non interessa prender posizione sull'uovo e la gallina. Sia nata prima la mappa o prima il tavoliere, sia nata prima la terra o prima il gioco, ci si evolva dalle scimmie o si sia angeli decaduti, quel che conta è aver detto che l'homo sapiens sta a volte con i soldati, a volte con i soldatini e le pedine. Generalmente gli storici tengono d'occhio i soldati. Questo libro tiene d'occhio i soldatini e le pedine. E i fantasmi.

Nei tavolieri si vede sempre qualcosa di più di quello che c'è disegnato. O qualcosa di meno. Nel tavoliere del Faro ce n'è nascosto un altro. A volte quel che si vede vanifica quel che è disegnato. Oggi, come il lettore vedrà se ci seguirà fino all'ultima pagina, la storia dei giochi di tavoliere si conclude con un gioco di tavoliere chiamato Dungeons and Dragons, dove il tavoliere non c'è più.

1. Il Serpente Arrotolato

In una tomba databile alla Terza Dinastia dell'Antico Egitto (2868-2613 a.C.) un dipinto murale mostra un tavoliere rappresentante un serpente arrotolato. Veri tavolieri con serpente arrotolato sono stati trovati in scavi che portano a datazioni successive. Alcuni tavolieri con serpente arrotolato sono corredati da scatolette contenenti 36 palline di 6 diversi colori e 6 statuine di animali.

Non si conoscono le regole di questo gioco, ma è chiaro che si trattava di un gioco di percorso a spirale, antenato del Gioco dell'Oca.

Un gioco di percorso a spirale viene giocato dai beggara (tribù araba del Sudan), tracciando sulla sabbia uno schema di tavoliere simile a quello del Serpente Arrotolato.

Le regole di questo gioco dei beggara sono descritte dal Bell con il nome di Hyena. Il nome proprio è Li'b el Merafib. Ci limitiamo a riportare l'elementarissimo schema del tavoliere di questo gioco, alla illustrazione n. 3.

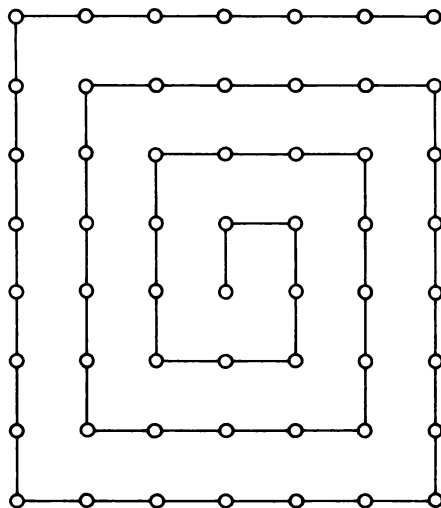


Illustrazione n. 3 Schema di tavoliere che i beggara tracciano nella sabbia, simile allo schema del tavoliere del Serpente Arrotolato egizio.

2. Il Gioco di Ur

La spedizione del British Museum e dell'Università di Pennsylvania guidata da Sir Leonard Woolley fra il 1922 e il 1934 portò alla luce l'antica città sumerica di Ur, nell'Iraq meridionale.

Nel 1926-1927 gli scavi raggiunsero il livello della Prima Dinastia di Ur, databile a dopo il 2650 a.C. circa. In questi scavi si trovarono tre tavolieri.

Il più bello è ben in vista al British Museum. Ivi, alla biglietteria, con le cartoline e i cataloghi, se ne può comprare una copia tridimensionale con le ipotetiche regole di gioco (Royal Game of Ur). Ne diamo una riproduzione vista dall'alto nella illustrazione n. 4.

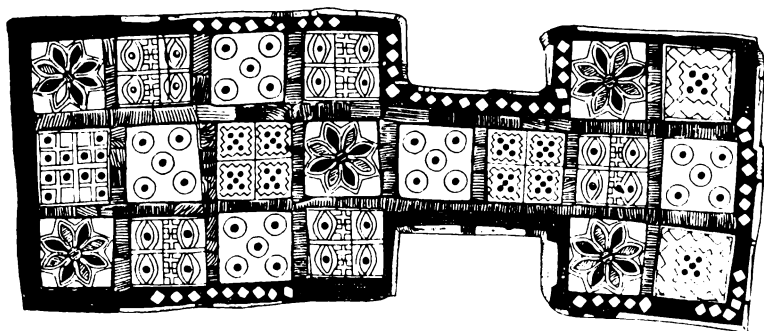


Illustrazione n. 4 Il tavoliere del Gioco di Ur.

Lo schema di questo tavoliere si può descrivere come costituito da un gruppo di 12 caselle (3 file di 4), connesso mediante un ponte di 2 caselle a un altro gruppo di 6 caselle (3 file di 2). Totale, 20 caselle. Tutte le caselle sono contraddistinte da motivi decorativi che si ripetono. Sembra abbiano particolare risalto le 5 caselle con stella a otto punte. Vedi illustrazione n. 5 (a).

Studiosi come il Murray e il Bell dicono che questo schema ha qualche punto di contatto con quello di un tavoliere rinvenuto a Cipro, databile al 1580 circa a.C. Vedi la illustrazione n. 5 (b). In effetti sono sempre 20 caselle.

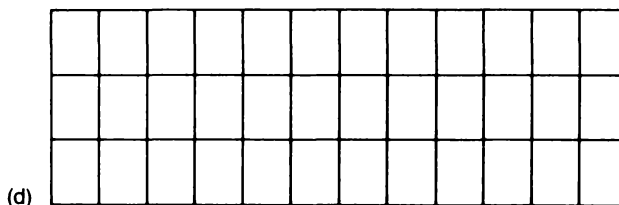
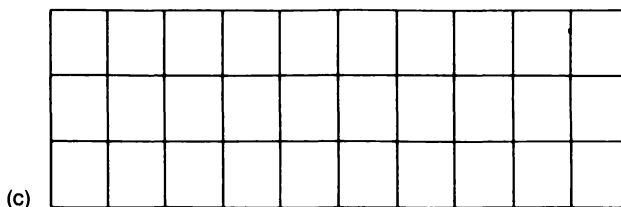
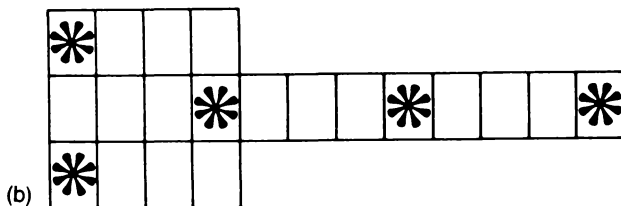
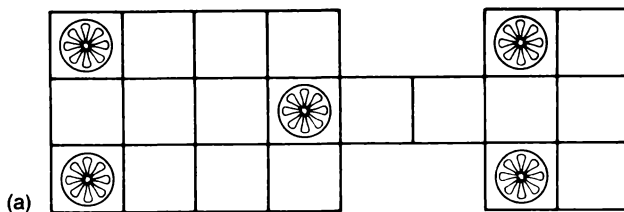


Illustrazione n. 5 Connessione ipotetica fra il Gioco di Ur e il Tàbula romano.

(a) Schema del tavoliere del Gioco di Ur (2650 a.C.): 20 caselle.

(b) Schema di due tavolieri consimili: uno di Cipro (1580 a.C.) e uno egizio (1500 a.C.): 20 caselle.

(c) Schema di un tavoliere egizio che sta sulla stessa scatola di quello del punto (b): 30 caselle.

(d) Schema di un tavoliere egizio (2686 a.C.): 36 caselle come nel tavoliere del Tàbula romano.

Uno schema quasi identico a quello del tavoliere di Cipro si riconosce in un tavoliere rinvenuto in Egitto. Sta sulla superficie inferiore di una scatola rettangolare databile al 1500 circa a.C. Vedi sempre la illustrazione n. 5 (b): sono le stesse 20 caselle disposte nello stesso modo.

Sulla superficie superiore della medesima scatola c'è un altro tavoliere: vedi illustrazione n. 5 (c). Qui le caselle sono 30 (3 file di 10).

In altri scavi in Egitto si sono trovati tavolieri (databili al 2686-2613 a.C. circa: attorno agli stessi anni del Gioco di Ur) con 36 caselle: vedi illustrazione n. 5 (d).

Fermo restando che tutte queste connessioni sono voli di fantasie archeologiche; fermo restando che l'anello più debole della catena è la connessione fra il tavoliere (b) e il tavoliere (c) (che due diversi tavolieri stiano sulle due facce di una medesima scatola non implica che servano a giochi analoghi!); fermo restando soprattutto che di nessuno di questi giochi ci sono state tramandate le regole, può darsi che abbiano ragione gli archeologi quando ipotizzano che il tavoliere egizio con 36 caselle sia da apparentare al consimile tavoliere con 36 caselle che usavano i romani per giocare a Tàbula.

Se si accetta questa ipotesi siamo arrivati: le regole del Tàbula romano ci sono state tramandate; sono analoghe a quelle del nostro Backgammon. Poi però siamo daccapo, perché risalire dal tavoliere di schema (d) al tavoliere di schema (a) non sembra tanto facile.

Dire che il Gioco di Ur è un antenato del nostro Backgammon sarebbe affascinante. Ma bisognerà aspettare qualche nuova scoperta (o capir meglio quello che dicono gli archeologi: forse la colpa è nostra, che non abbiamo capito; e quello che dicono gli antropologi: i giochi che gli egizi facevano sui tavolieri (c) e (d) della illustrazione n. 5 sarebbero il gioco del Senat o Sen't, il quale avrebbe dei punti di contatto col gioco del Seega, giocato ancora nel secolo scorso da alcune tribù finitime alle terre d'Egitto).

3. *Il Gioco della Palma*

Nella tomba di Amenemhet IV (1801-1792 a.C.), a Tebe, è stato trovato in ottimo stato l'oggetto che vedete nella illustrazione n. 6. I piccoli cavicchi hanno teste di sciacalli e teste di cani. Oggetti analoghi sono stati ritrovati a Nippur in Mesopotamia, a Megiddo in Israele e in altri siti dell'Egitto.

Mettendo insieme gli indizi dei cari reperti, e certe tradizioni ancor vive qualche decennio fa nel Medio Oriente si è riusciti a ricostruire ragionevolmente le regole di questo gioco. Gli archeologi lo chiamano Gioco della Palma, o Gioco dei Cinquantotto Buchi, o Gioco dei Cani e degli Sciacalli.

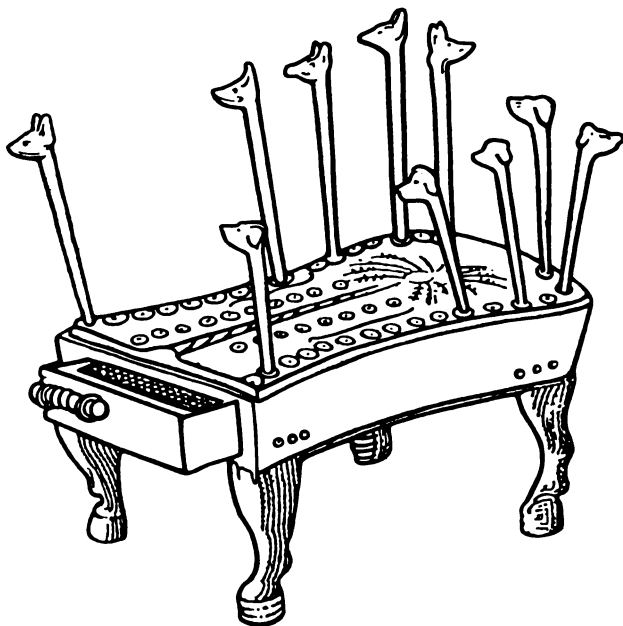


Illustrazione n. 6 Il tavoliere per il Gioco della Palma rinvenuto nella tomba di Amenemhet IV (1801-1792 a.C.), a Tebe.

Il tavoliere che si intravede nella illustrazione n. 6 è schematizzato nella illustrazione n. 7, e può essere facilmente riprodotto su un foglio di cartoncino.

Si gioca in due: uno con cinque pedine bianche, l'altro con cinque nere. Si usano tre monete o dadi a due facce. Al lancio delle tre monete chi ottiene una testa fa un punto, chi ottiene due teste fa due punti, chi ottiene tre teste fa tre punti, chi ottiene tre croci fa cinque punti e ha diritto a tirare un'altra volta.

I giocatori devono pagare una puglia convenuta per iniziare il gioco.

Il lato destro del tavoliere appartiene al Bianco (i cani) il lato sinistro al Nero (gli sciacalli).

Il punto più grande, che sta all'apice del tavoliere, è il punto di partenza e le pedine camminano lungo il bordo del tavoliere, girando a destra o a sinistra, fino a salire lungo la palma per «raccolgere i datteri».

Ciascun giocatore cercherà di aggiudicarsi i 5 circoletti di valore più alto sul proprio lato del tavoliere.

Per raggiungere con le proprie cinque pedine la cima della palma bisogna fare il punteggio esatto; l'ordine di arrivo delle pedine non ha importanza.

Si comincia a mettere in gioco una pedina solo dopo un tiro da 5 punti. Chi ci riesce ha diritto a un altro tiro di monete, e userà il nuovo punteggio per muovere la pedina lungo i circoletti del tavoliere.

La pedina che raggiunge uno dei circoletti segnati con un trattino orizzontale riceve un premio prefissato.

Una pedina non può andare a occupare un circoletto già occupato da una pedina (sia essa amica o nemica): sta ferma dove si trova e perde il punteggio.

Chi finisce su un circoletto collegato a un circoletto successivo da una fune, si servirà della fune per andare a occupare il circoletto successivo.

Un giocatore *deve* cercare di muovere le proprie pedine, ma nel caso ciò non gli fosse possibile per nessuna di quelle che ha in gioco, il suo punteggio verrà utilizzato dall'avversario.

Vince chi riesce a sistemare le proprie pedine negli ultimi cinque circoletti a fianco della palma.

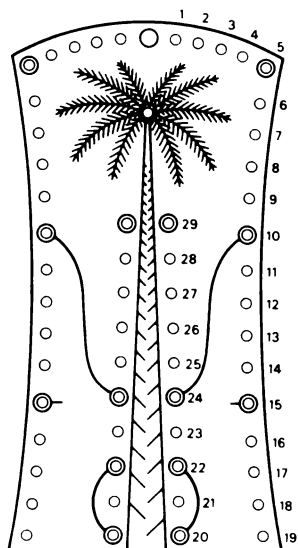


Illustrazione n. 7 Schema del tavoliere per il Gioco della Palma.

4. Mancala

Negli scavi del tempio di Kurna sono state trovate le più antiche tracce di tavolieri di Mancala.

Il tempio di Kurna (sulla riva occidentale del Nilo, a Tebe, nell'Alto Egitto) fu iniziato dal faraone Ramses I (1400-1366 a.C.) e completato da Seti I (1366-1333 a.C.). Su queste date non tutti gli egittologi concordano.

Si tratta di un gioco che ha molte varianti. Le si raggruppa sotto il nome di Mancala per comodità. Mancala oggi si pronuncia sdruc-ciolo, Màncala, in Siria; si pronuncia piano, Mancàla, in Egitto; alcuni antropologi lo pronunciano alla francese, tronco, Mancalà.

I giochi della famiglia del Mancala sono tuttora diffusi nell'Africa nera, e a nord fino al Mediterraneo, e a est nell'Oceano Indiano e a ovest fino alle Indie Occidentali. Nella famiglia del Mancala rientrano il Wari e l'Awele.

Per semplificare al massimo, il Mancala è un gioco di *calcolo* e di *calcoli*: si fa con sassolini (o conchiglie, o semi) su un tavoliere scavato nella pietra, nel legno o nella terra.

In una serie di 12 o più buche, disposte in due file parallele, due giocatori lasciano cadere («seminano») a turno dei sassolini seguendo un moto circolare antiorario, impadronendosi dei sassolini (A) che si trovano nella buca in cui cade l'ultimo dei loro e dei sassolini (B) che si trovano nella buca corrispondente della fila parallela.

I sassolini (B) sono acquisiti; i sassolini (A) vengono a loro volta «seminati» procedendo nel moto circolare antiorario senza soluzione di continuità.

Quando tutte le buche sono vuote i due giocatori contano i sassolini in loro possesso: la differenza dà il punteggio assegnato a chi vince.

Studiato con interessi antropologici, il Mancala ha rivelato già al Murray ramificazioni impensate e, agli occhi di matematici come As-sia Popova e Peter Townshend, profondità di strategia e sottigliezze di calcoli non inferiori a quelli scacchistici — tanto più notevoli in quanto i giocatori di Mancala sono generalmente privi di cultura alfabetica e privi di quella che noi consideriamo cultura numerica.

Posta l'equivalenza gioco = cultura, che intuì Huizinga e su cui meglio rifletté Caillois, il Mancala (ignoto a Huizinga e a Caillois) è il miglior esempio di gioco raffinatissimo presente in culture nelle quali non è dato cogliere oggi la presenza di tratti globalmente raffinatissimi.

L'immagine di due straccioni negri, accucciati, che pasticciano lentamente con le lunghe mani nella sabbia, spostando sassolini torno torno in queste buche, è, per il viaggiatore distratto, l'immagine tipica di una degenerazione, di un abbruttimento. I primi viaggiatori europei che descrissero questo gioco pensarono, e dissero chiaro, che doveva essere un'infima, idiota semplificazione della Dama o degli Scacchi, poiché nelle menti dei negri non poteva entrare, senza deformarsi, la sublime logica di questi grandi giochi indoeuropei. (Per l'Italia colonizzatrice, agghiacciante *La Matta*, 1940, p. 37).

Al contrario, il Mancala è un gioco matematico, di diversa ma non meno sublime matematicità. Chi lo studia per anni, e arriva a saperlo giocare, attinge un'esperienza intellettuale, un'avventura del pensiero che lo porta lontanissimo. Accucciati, pasticciando con le mani nella sabbia, spostando sassolini torno torno in queste buche, calcolando le possibili conseguenze di ogni mossa, la mente si apre a magie pitagoriche. Si sente, come un lontano brusio, la perdita musica delle sfere celesti che descrissero i Greci.

In certe tribù della Costa d'Avorio, quando si sta per disputare qualche importante partita di Mancala, fra i campioni riconosciuti, spesso avviene che uno dei due giocatori ricorra a uno stregone per farsi preparare un filtro amoroso da propinare segretamente all'avversario, ma non per intontirlo e dunque batterlo più facilmente: al contrario, per farlo innamorare del gioco, per farlo appassionare alla partita, perché in quella sfida dia il meglio di sé, e si possa disputare un incontro memorabile.

Anche in Italia comincia a esserci gente che ha imparato a giocare qualche variante di Mancala in una vacanza africana, ma i giocatori di Mancala sono tutt'oggi più rari dei giocatori di Go.

La più antica rappresentazione di un tavoliere di Mancala in un libro europeo è quella che riproduciamo alla illustrazione n. 8. Sembra il disegno infantile di una cerniera e sembra inutile consumare una pagina per una cosina così dappoco con tanto bianco intorno. Ma è

un atto di reverenza verso il *De ludis orientalibus* di Thomas Hyde.

Thomas Hyde (1636-1702) fu un uomo straordinario. Molti lettori forse non l'avranno mai sentito nominare. Mister Hyde vuol dire un'altra cosa, dai tempi di Stevenson. Eppure anche in Italia (in epoche diverse da quelle in cui si pubblicavano libri come *La Matta*) c'era chi si interessava ai libri di Thomas Hyde. A Milano, del *De ludis orientalibus* ce ne sono due copie, uno alla Biblioteca Trivulziana e uno alla Braidense.

Per chi non abbia occasione di imparare una qualche variante di Mancala in una vacanza africana, la miglior introduzione a questa grande cultura è un gioco di Alex Randolph, intitolato Oh Wah Ree (come dire Old Wari). Pubblicato dalla 3M (Minnesota Mining & MFG) nel 1962, è dal 1976 nel catalogo della Avalon Hill e viene distribuito dalla Selegiochi con istruzioni in italiano.

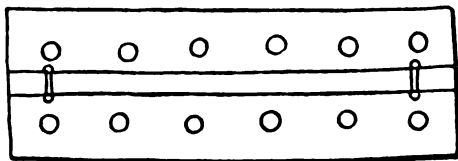


Illustrazione n. 8 La più antica rappresentazione di un tavoliere di Mancala in un libro europeo: il *De Ludis Orientalibus* di Thomas Hyde (Oxford 1694).

5. Alquerque

Negli stessi scavi del tempio di Kurna di cui abbiamo parlato per il Mancala sono state trovate anche le più antiche tracce di tavolieri di un gioco che noi chiamiamo Alquerque.

Dunque, per quel che ne sappiamo oggi, il Mancala e l'Alquerque sono parimenti millenari. Dovendo scegliere se mettere prima il Mancala o mettere prima l'Alquerque, avremmo potuto seguire l'ordine alfabetico. Abbiamo messo per primo il Mancala perché è il più lontano da noi, se non temporalmente almeno mentalmente. Mentre l'Alquerque è più vicino a noi, mentalmente.

Mentre il Mancala non è mai stato giocato in Europa, e risulta a un europeo veramente difficile da imparare, l'Alquerque fu portato in Spagna dagli Arabi. L'occupazione araba della Spagna è un felice capitolo di storia europea che va dal 711 d.C. al 1492.

«Alquerque» suona già abbastanza arabo. Quando gli arabi importano questo gioco in Spagna lo chiamano *el-qirkat*. Ne parla un manoscritto del X secolo e molto spazio gli dedica il *Libro de Juegos* di Alfonso il Saggio (1283), su cui torneremo per parlare del gioco dello Zodiaco.

Nella illustrazione n. 9 riproduciamo gli schemi dei tavolieri rinvenuti a Kurna, per tornare al 1400 circa a.C. Il tavoliere segnato con la lettera G è chiaramente un tavoliere di Alquerque (Alquerque Quadruplo).

Il tavoliere classico dell'Alquerque è quello della illustrazione n. 10.

Si gioca in due con 12 pedine ciascuno: una bianche l'altra nere. Si parte predisponendo le pedine sul tavoliere secondo lo schema della illustrazione n. 10.

I giocatori muovono a turno una pedina per volta, andando ad occupare lo spazio vuoto più vicino e procedendo in senso orizzontale, verticale o diagonale. La retrocessione è vietata.

Le pedine avversarie si catturano, come nella nostra Dama, con un salto semplice o multiplo, andando a occupare lo spazio vuoto che si trova dietro di esse. Chi non si accorge della possibilità di presa si vedrà «soffiare» la propria pedina. Le pedine mangiate, o «soffia-

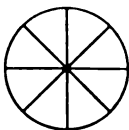
te», vengono tolte dal tavoliere. Quando una pedina raggiunge la casa avversaria (cioè la penultima linea orizzontale) resta bloccata lì finché non può mangiare una pedina nemica.

Vince chi ha mangiato tutte le pedine nemiche o le ha messe in condizioni di non potersi più muovere.

Se uno stesso numero di pedine dei due avversari ha raggiunto la casa nemica o se nessuno dei due giocatori è in grado di effettuare una mossa, la partita è patta.



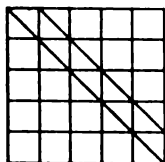
A



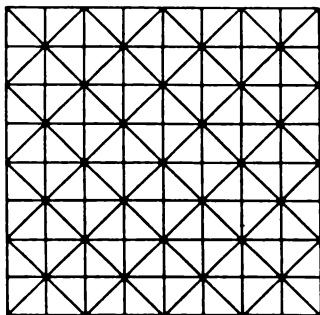
B



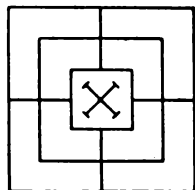
C



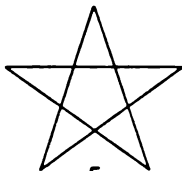
D



G



F



E

Illustrazione n. 9 Schemi di tavolieri rinvenuti a Kurna, databili al 1400 circa a.C. Lo schema G è chiaramente quello di un Alquerque Quadruplo. Gli schemi A, C, F sono chiaramente della famiglia del Filetto. Lo schema B si apparta a quello del tavoliere romano a spicchi. Lo schema E ricorda il Pentalpha cretese e il Lam Turki indiano. Lo schema D resta indeciftrato.

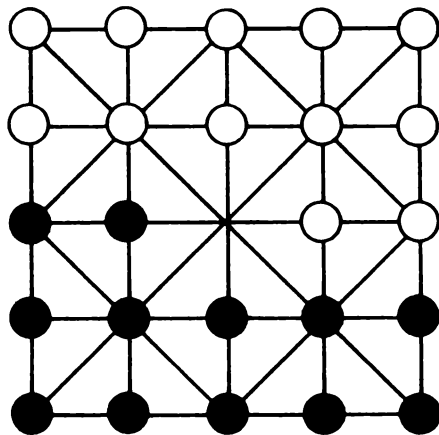


Illustrazione n. 10 Il tavoliere dell'Alquerque con le pedine nella posizione di partenza.

L'influenza araba ha portato lo schema dell'Alquerque nell'Asia meridionale, dove sono diffuse varianti il cui nome ha a che fare con Vacche e Leopardi; nel Bengala c'è un gioco chiamato Lau Kati Kata.

Altri eredi dell'Alquerque sparsi per il mondo sono registrati dall'Arnold, dal Bell e da tanti libri.

Particolare attenzione merita quel derivato malgascio dell'Alquerque che si chiama Fanorona.

Gli spagnoli portarono l'Alquerque nel Nuovo Mondo, e qui se ne impadronirono gli indiani, che ne elaborarono alcune varianti peculiarissime. Una di queste si chiama Kolowis Awithlaknannai, cioè «lotta di serpenti». Le regole di base sono quelle dell'Alquerque; il tavoliere si riconosce a prima vista come un discendente dell'Alquerque (illustrazione n. 11), ma il nome dice che lo schema astratto dell'Alquerque venne inserito in una mitologia locale: Kolowis è un serpente della tradizione religiosa degli Zuni, nel New Mexico.

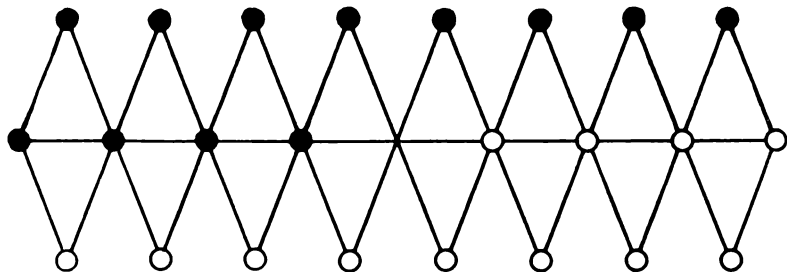


Illustrazione n. 11 Il tavoliere dell'Awitlaknannai con le pedine nella posizione di partenza.

6. Filetto

Sempre negli stessi scavi del tempio di Kurna di cui abbiamo parlato per il Mancala e per l'Alquerque sono state trovate anche le più antiche tracce di tavolieri di Filetto.

Il Mancala, ripetiamo, è il gioco più lontano da noi, mentalmente. L'Alquerque lo sentiamo già molto più vicino a noi, alla nostra mentalità. Il Filetto è cosa nostra. Nella illustrazione n. 9 i lettori avranno riconosciuto subito nel tavoliere segnato con la lettera F il gioco che è in tutte le case, sul fondo della scatola della Dama.

Gli schemi possono essere vari e, crescendo la complessità della figura, cresce il numero delle pedine impiegate: vedi illustrazione n. 12. Il principio, però, è sempre quello: è un principio «di serie», per cui vince chi riesce a mettere in fila tre pedine (tre in fila, *three in a row*).

Gli anelli di congiunzione fra il tempio di Kurna e la scatola di casa nostra sono innumerevoli. Schemi di questo o quel tipo si trovano incisi sulla scalinata del santuario di Mihintale a Ceylon, negli scavi dell'ultimo livello di Troia, in tombe dell'età del bronzo in Irlanda, sulle tolde di navi vichinghe. Shakespeare ne parla nel *Sogno di una notte di mezza estate* facendo riferimento ai pastori scozzesi che lo giocavano sulle piazze dei villaggi, tracciando lo schema per terra.

Noi facciamo una certa confusione coi nomi di Filetto, Tris, Tria, Mulino, Mulinello, Tavola Mulino, Smerelli, Tela. In Francia si dice Merelles, in Inghilterra Nine Men's Morris, in Germania Mühle, in Russia Melnitsa.

Descriviamo brevemente quello che si gioca con 9 pedine a testa, di colore diverso.

All'inizio del gioco il tavoliere è vuoto e ciascun giocatore, a turno, deve mettere le proprie pedine, una alla volta, sul tavoliere, su un punto d'intersezione delle linee.

Quando uno dei due giocatori ha fatto *mulino* — è cioè riuscito a allineare, orizzontalmente o verticalmente, tre delle sue pedine — può togliere dal gioco una pedina dell'avversario. Quando tutte le pedine sono state messe in gioco, si muove una pedina per volta da un punto a un altro punto libero, nel tentativo di fare ancora *mulino*.

Se le pedine sono state opportunamente piazzate, chi ha già fatto *mulino* una volta potrà, spostando la pedina di un breve tratto, fare *mulino* di nuovo, e per quante volte gli riesce.

Non si possono togliere dal gioco le pedine avversarie che fossero in formazione di *mulino*.

Si va avanti finché uno dei due giocatori resta con due sole pedine, oppure non può più muovere.

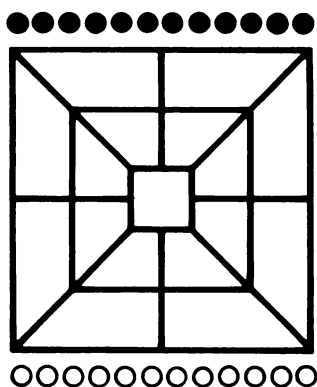
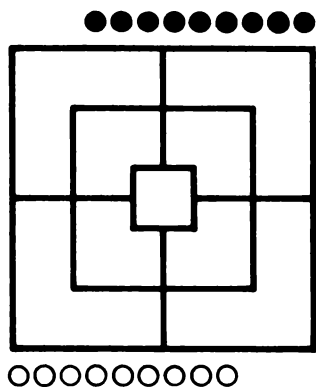
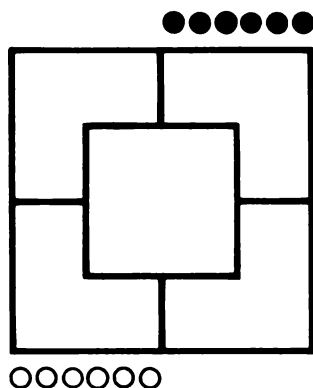
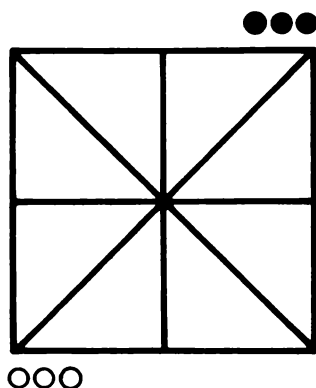


Illustrazione n. 12 Quattro schemi di Filetto. Crescendo la complessità della figura cresce il numero delle pedine impiegate.

La variante più elementare del Filetto si chiama Tic-tac-toe, o Cerchi e Croci. Lo schema è ridotto a 9 caselle. Lo si può fare a carta-e-matita, tracciando due segmenti orizzontali e due segmenti verticali. Ciascuno ha 3 pedine (uno bianche, l'altro nere), oppure uno traccia dei cerchi, l'altro delle croci. Vale anche l'allineamento in diagonale.

Con carta e matita si può giocare un Tic-tac-toe tridimensionale, disegnando un cubo costituito da cubetti, per esempio 5 per lato. L'allineamento dei cerchi e delle croci può avvenire non solo sulle facce visibili, ma anche all'interno del cubo.

Un gioco di Filetto molto divertente, anche per bambini, in cui interviene un fattore nuovo, la forza di gravità, è il Forza Quattro della Milton Bradley.

Un gioco di Filetto molto complicato, in cui interviene la terza dimensione, è lo Space Lines della Invicta.

Un gioco di Filetto ancor più complicato, pur senza intervento della terza dimensione, è il Kensington di Brian Taylor e Peter Forbes (Whale Toys, 1979, distribuito in Italia dalla Mondadori Giochi).

7. Nyout

Si gioca in Corea, certamente da quando fu fondato il regno di Corea (1122 a.C.), e forse da prima ancora.

Si gioca in 2, 3 o 4 persone, usando pedine che si muovono sul tavoliere (illustrazione n. 13) secondo il punteggio ottenuto dal lancio di 4 dadi a due facce (monete da usare a testa-o-croce). Se i giocatori sono due, ciascuno avrà a disposizione 4 pedine, o *cavalli*; se si è in tre, ciascuno avrà tre pedine; se si è in quattro, ciascuno avrà due pedine.

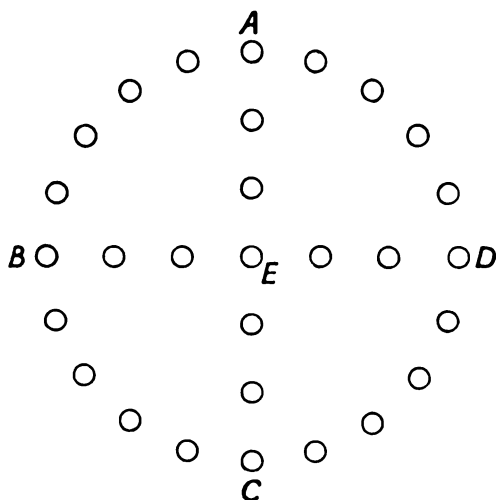


Illustrazione n. 13 Schema del tavoliere del Nyout.

Le monete daranno i seguenti punteggi: se si presentano 4 teste si contano cinque punti e si ha diritto a un altro tiro; 4 croci danno quattro punti e un altro tiro; 3 teste o 3 croci danno tre punti; 2 teste e 2 croci danno 2 punti.

Quando i giocatori sono in quattro si formano due coppie. Apre il

gioco chi fa più punti con i dadi: sarà il primo a cominciare, in senso antiorario, la marcia sulle caselle del tavoliere, e gli altri giocatori dovranno seguirlo.

Il tavoliere del Nyout ha 29 caselle, quattro delle quali, più larghe delle altre, costituiscono i punti cardinali; anche la casella centrale è più larga. La casella che segna il Nord è il *ch'ut*, cioè l'Uscita. Le pedine devono iniziare il percorso sul lato sinistro dell'Uscita e proseguono, in senso antiorario, di tante caselle quanti sono i punti ottenuti con ciascun lancio: bisognerà far entrare in gioco tutte le proprie pedine, farle camminare lungo i bracci della croce e farle uscire dall'Uscita. La pedina che finisce su uno dei Punti cardinali può prendere la scorciatoia che passa dal centro. La pedina che finisce su una casella occupata da un'altra pedina amica, le monta in groppa e prosegue con lei lungo il tavoliere. Se finisce su una casella occupata da un avversario, la pedina nuova arrivata butta fuori quella che già stava lì, la rispedisce al punto di partenza, e ha diritto a un altro lancio di dadi.

Quando si gioca in coppia uno dei due giocatori può decidere se muovere la propria pedina o quella del compagno. Vince chi per primo porta «fuori» tutte le sue pedine.

In termini tecnici si dice che Nyout appartiene alla famiglia dei giochi di «croce e cerchio». Questa famiglia è largamente diffusa sul nostro pianeta. Un gioco della famiglia di «croce e cerchio» veniva giocato ancora nel secolo scorso dagli indiani Zuñi del New Mexico, con fini divinatori. Si chiamava Sho-Li-We. Un altro gioco della famiglia di «croce e cerchio» lo giocano ancora le donne (e solo le donne) della tribù dei Kiowa, in Oklahoma. Si chiama Zohn Ahl.

I due giochi più notevoli nella famiglia di «croce e cerchio» sono l'azteco Patolli e l'indiano Pachisi. Da quest'ultimo viene il nostro Ludo.

8. *Pente Gràmmmai*

In un frammento conservato da uno scoliasta, il poeta tragico ateniese Sofocle (497-406 a.C.) nomina un gioco, il Pente Gràmmmai. Non se ne sa niente.

A Creta però si gioca ancor oggi un gioco chiamato Pentalpha che potrebbe derivare dal Pente Gràmmmai di Sofocle. È una specie di Solitaire o Solitario Classico, un Solitario a Stella praticato su un tavoliere a forma di stella a cinque punte.

Un gioco analogo, su identico tavoliere, si fa in India col nome di Lam Turki.

Volendo, potremmo andare anche più lontano, nel tempo se non nello spazio: potremmo tornare al tempio di Kurna, al 1400 circa a.C., luogo e tempo in cui abbiamo incontrato per la prima volta il Mancala, l'Alquerque e il Filetto. Infatti nella illustrazione n. 9 lo schema segnato con la lettera G che cosa può essere, se non uno schema di Lam Turki, o di Pentalpha (o di Pente Gràmmmai)?

Ma lasciamo stare le ipotesi. Ne abbiamo già fatte anche troppe. Vediamo come si giocano i due giochi di cui sappiamo qualcosa di sicuro: il Pentalpha cretese e il Lam Turki indiano. Il tavoliere è quello della illustrazione n. 14. Può essere disegnato su un foglio di carta.

Si collocano 10 pedine sugli angoli che noi abbiamo numerato da 1 a 10. Si toglie una pedina, per esempio la 6 (cioè quella collocata in posizione 6), e si procede come col Solitario Classico, fin che resta una pedina sola. I movimenti sono i seguenti: 9-8-6 (la pedina che sta in 9 salta in 6, eliminando la pedina che stava in 8), 5-6-8, 2-10-9, 3-4-6, 7-8-10, 9-10-2, 1-2-4, 6-4-3. L'ultima pedina resta in posizione 3.

Una variante del Lam Turki, che si fa quasi sempre con carta e matita, consiste nel tracciare la stella, poi partire da un angolo dicendo «uno», percorrere un segmento fino ad arrivare a un angolo dicendo «due», proseguire in linea retta e arrivare a un altro angolo dicendo «tre»: e qui segnare un cerchiolino. E così via, partendo sempre da un angolo libero, e passando pure per angoli occupati, finché si sono segnati nove cerchiolini, cioè finché si sono marcati con cerchiolini tutti gli angoli meno uno.

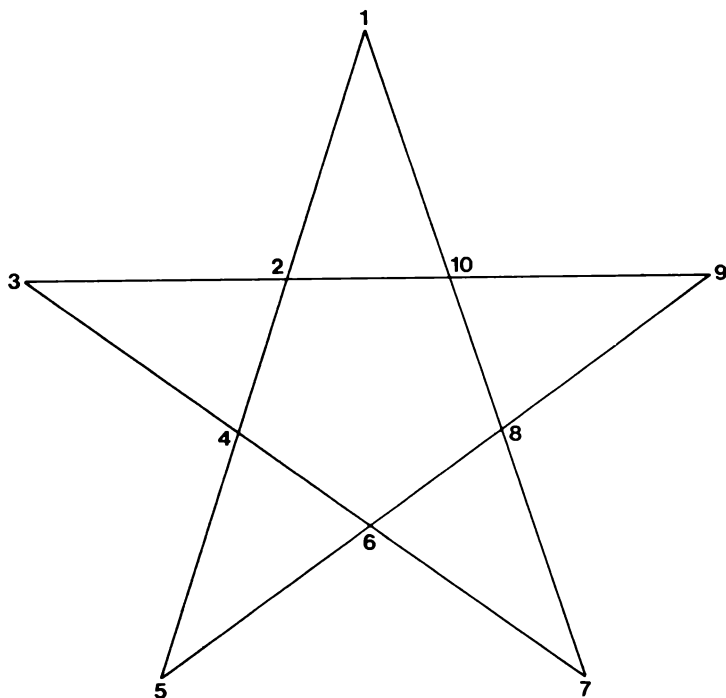


Illustrazione n. 14 Schema del Pentalpha, o Lam Turki, o Solitario a Stella. Questo schema vale anche per il Lam Turki Inverso.

Questo gioco costituisce dunque l'esatto inverso del Lam Turki, e si può chiamare Lam Turki Inverso.

Se dal regno dei solitari si passa a quello dei rompicapo-sfida, si può preparare con il Lam Turki Inverso lo schieramento del Lam Turki per l'avversario — ma lo si può preparare anche per sé stessi. Un esempio di movimenti è il seguente (riferendoci alla illustrazione n. 14): 9-2 (si parte dall'angolo 9 dicendo «uno», si passa sul 10 dicendo «due», si arriva sul 2 e qui si segna il circolino dicendo «tre»), 6-9, 3-6, 10-3, 7-10, 4-7, 1-4, 8-1, 5-8.

Si noterà che la soluzione del Lam Turki Inverso è molto facile da memorizzare, rispetto a quella del Lam Turki: dato un punto di partenza *x*, questo costituisce il punto d'arrivo alla mossa successiva.

9. Tàbula

Claudio, figlio di Druso maggiore e di Antonia minore, nato a Lione nel 10 d.C., tenuto lontano dalle cariche per le sue deficienze fisiche e psicologiche, fin verso i cinquant'anni visse fra gli studi, occupandosi di antichità etrusche e di riforma dell'alfabeto latino. Secondo Svetonio scrisse anche un libro sul gioco dell'Alea (àlea). Tanto era maniaco dell'Alea, Claudio, che se ne era fatta installare una in carrozza, e giocava continuamente ad Alea durante i suoi viaggi, anche quando gli toccò di fare l'imperatore (41-54 d.C.).

Queste cose lo storico Svetonio (nato una quindicina d'anni dopo la morte di Claudio) ce le racconta nel suo famoso libro sulle *Vite dei Dodici Cesari*. Nella vita di Claudio, al capitolo 33. Si capisce che qui àlea non vuol dire «dado», ma indica un gioco di tavoliere che si faceva con i dadi.

In libri di età successive troviamo scritto «àlea sive tàbula». Di Tàbula e di Tàbulae si parlerà in tutto il medioevo europeo.

Su questo gioco dell'Alea o Tàbula sappiamo quanto basta per dire che era un antenato del nostro Backgammon. Si giocava in due, muovendo con 3 dadi (anziché 2, come facciamo noi) 15 pedine (bianche e nere come le nostre) su un tavoliere che, se non aveva $12 + 12 = 24$ «frecce» come le nostre, aveva però $12 + 12 = 24$ zone, fasce o punti di riferimento come nel tavoliere del Backgammon.

Le regole di gioco erano analoghe a quelle della variante tedesca del Backgammon chiamata Puff.

Notizie precise sull'Alea o Tàbula si deducono da quattro epigrammi dell'*Antologia palatina* (IX, 482, 767-769).

Un altro fanatico dell'Alea o Tàbula fu Zenone, imperatore d'Oriente, che sedette sul trono di Bisanzio dal 475 al 481 d.C. In una partita la situazione era come mostrato nella illustrazione n. 15. Zenone, che aveva le pedine bianche, tirò con i dadi i punti 2, 5, 6. Se riproducete sul vostro Backgammon la situazione della illustrazione n. 15 e seguite le regole del Puff vedrete che dovete muovere una pedina da K in Q per fare il 6, una pedina da T in Z per fare il 5, una pedina da U in X per fare il 2. E vi verrete a trovare con 8 pedine isolate: una situazione disastrosa.

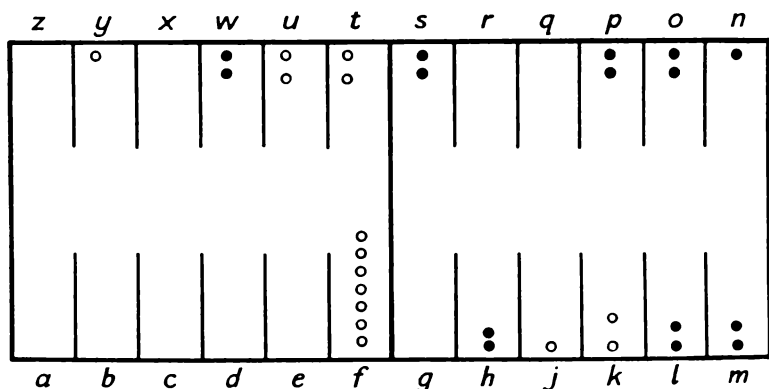


Illustrazione n. 15 Tavoliere dell'Alea o Tàbula. Le pedine bianche sono quelle dell'imperatore Zenone, che ha un tiro di dadi disastroso: 2, 5, 6.

Da altri autori apprendiamo tre parole-chiave. Le pedine isolate, passibili di cattura, si chiamavano *vagi* (vagabondi, senza bandiera, guerriglieri). Due o più pedine sovrapposte, non passibili di cattura, si chiamavano *ordinarii* (soldati regolari). Le pedine bloccate si chiamavano *inciti*, e qui val la pena che andiate a leggere, un buon vocabolario latino, alla voce *incitus*: vedrete quante cose dice, sui giochi.

Giochi. Più di un gioco. Ammesso che l'Alea o Tàbula che giocava Claudio a Roma nel 41-54 d.C. fosse lo stesso gioco che giocava Zenone a Bisanzio nel 475-481 d.C., (e si tratta già di un'ammissione spericolata), non è affatto certo che si riferissero allo stesso gioco tutti gli autori registrati dai vocabolari latini alle voci *àlea*, *tàbula*, *vagus*, *ordinarius*, *incitus*.

Anzi, sembra che «prima di Claudio» e «prima di Zenone» fosse diffuso a Roma e dintorni un altro gioco.

Questo altro gioco si chiamava Ludus Duodecim Scriptorum, o Duodecim Scripta, o Duodena Scripta. E diciamo subito che è facile confondersi, ma ancora più facile è pretendere di avere le idee molto chiare, sentenziando duramente che l'Alea o Tàbula era un gioco, quello dei Duodena Scripta era un altro, mentre può darsi che sotto nomi diversi ci si sia riferiti a un gioco unico, e sotto un unico nome ci si sia riferiti a giochi diversi. Oltretutto, i due giochi in questione

(ammesso che siano solo due) avevano vari punti in comune: l'uso di 3 dadi, di 15 + 15 pedine, e di un tavoliere a partizione duodecimale.

La differenza starebbe nel fatto che, mentre l'Alea o Tàbula aveva un tavoliere con $12 + 12 = 24$ «frece», il Duodena Scripta aveva un tavoliere con $12 + 12 + 12 = 36$ «frece». La parola *Scripta*, poi, può indicare sia una linea (un segno tracciato su una superficie) sia una lettera (dell'alfabeto).

Abbiamo il disegno della parte posteriore, in argento, di uno specchio rinvenuto a Palestrina nel 1887, e descritto dal Comparetti nei *Rendiconti della Reale Accademia dei Lincei* di quello stesso anno, dove si vede un tavoliere con 12 linee: illustrazione n. 16 (a). Sembra che quelle 12 linee vadano viste divise in segmenti, così da determinare 36 punti di riferimento: vedi illustrazione n. 16 (b). Questo sarebbe confermato da vari reperti, in varie parti dell'impero romano, che non fanno più vedere i 12 segni bensì evidenziano i 36 punti di riferimento: vedi illustrazione n. 16 (c). Quest'ultima immagine viene da un oggetto di scavo proveniente da Holt, nel Denbigshire, conservato nel National Museum of Wales. Se è vero che risale al 125 circa d.C. ecco che non è più vero quanto affermato precedentemente, che il Duodecim Scripta sarebbe anteriore all'epoca di Claudio. Per secoli, in aree diverse o in una stessa area, possono aver convissuto tavolieri con $12 + 12 = 24$ «frece» e tavolieri con $12 + 12 + 12 = 36$ «frece».

Ora, a chi sa giocare a Backgammon un tavoliere con $12 + 12 = 24$ frecce è familiare. Invece un tavoliere con $12 + 12 + 12 = 36$ frecce lascia perplessi.

Nella illustrazione n. 17 (a) abbiamo disegnato un tavoliere, come non s'è mai trovato in nessuno scavo, ma che dovrebbe servire a render graficamente familiare l'idea di un tavoliere di Backgammon con 36 frecce.

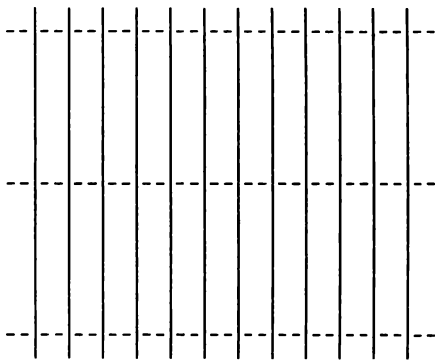
Sulla numerazione che abbiamo dato alle frecce tutti gli archeologi e gli studiosi sono d'accordo. Abbiamo, infatti, reperti archeologici che recano successioni di lettere da interpretare alla stregua di successioni numerali.

Queste successioni di lettere sono di due tipi.

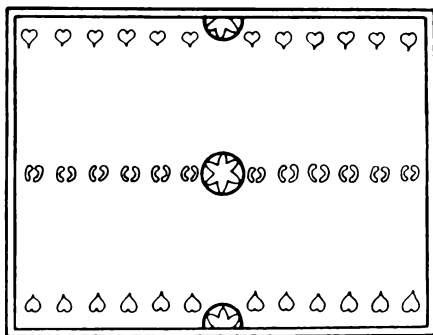
Possiamo avere una serie alfabetica pura e semplice, del tipo (attestato a Ostia) AAAAAA - AAAAAA - BBBBBB - CCCCCC - DDDDDD - EEEEE.



(a)



(b)



(c)

Illustrazione n. 16 Tavoliere del Ludus Duodecim Scriptorum. Interpretazione dello schema di base.

(a) Le 12 linee sullo specchio di Palestrina.

(b) Le 12 linee sono da veder divise in segmenti, così da determinare 36 punti di riferimento.

(c) I 36 punti di riferimento evidenziati nel tavoliere di Holt.

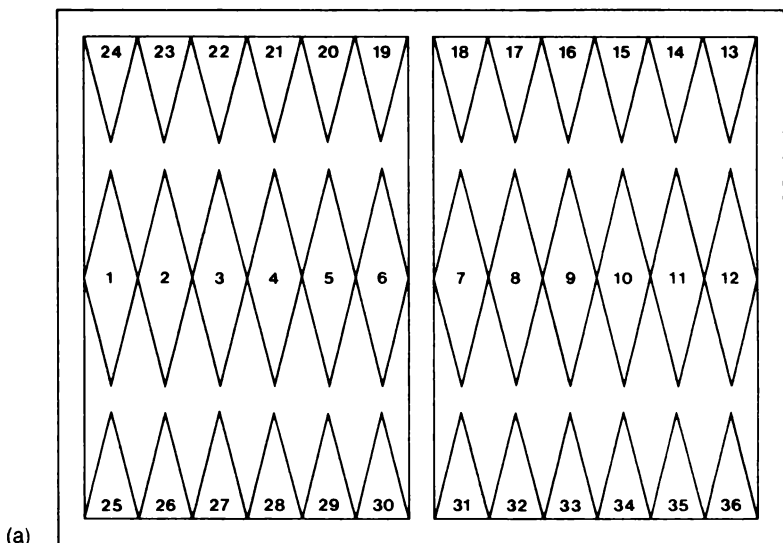
Possiamo avere una successione sensata di lettere che vengano a costituire una frase, del tipo (attestato a Timgad) VENARI - LAVARI - LUDERE - RIDERE - OCCEST - VIVERE. «Occest» è da intendere «hoc est». La frase si traduce: «andare a caccia, far dei bagni, giocare, ridere: questo è vivere». Ci sembra molto buona la traduzione inglese del Bell, che riesce a rispettare il numero delle lettere: «to hunt, to swim, to play, to grin: this is to live».

Nella illustrazione n. 17 (b) abbiamo disegnato un altro tavoliere, come non s'è mai trovato in nessuno scavo, ma che dovrebbe servire a rendere graficamente familiare l'idea di un tavoliere di Backgammon con 36 frecce contraddistinte da lettere dell'alfabeto.

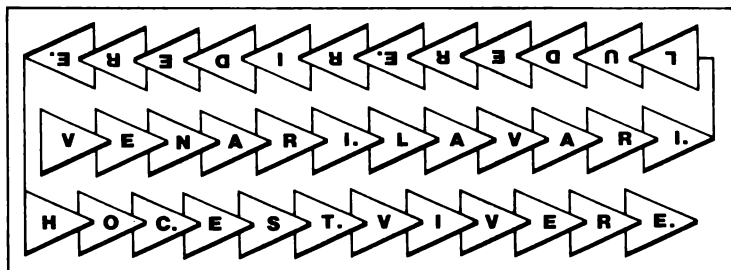
Chi, amante del Backgammon, trova già un po' lento e noioso il Puff, provi a giocare con le regole del Puff e con 3 dadi su un tavoliere come quelli della illustrazione n. 17. La lentezza è tale che difficilmente si arriva alla fine della partita. Un'altra esperienza di lentezza soffocante si ha giocando allo Zodiaco (Pomellato Game) con le regole originarie di Alfonso il Savio.

Vogliamo chiudere questo capitolo sui due (o più) giochi romani antenati del Backgammon raccomandando ancora una volta di non credere alle etichette, alle semplificazioni, e alla possibilità che un nome indichi un gioco, uno solo e sempre quello attraverso gli anni, i secoli, i millenni.

Dei giochi sappiamo poco. Quel poco va preso con le pinze. Per esempio Quintiliano nella sua *Istituzione oratoria* (XI, 2, 38) dice «in ludu duodecim scriptorum». Il Frilli (Zanichelli, 1978) traduce «il gioco delle dodici linee». Un traduttore del Cinquecento probabilmente prese una cantonata. Ci riferiamo a *L'institutioni oratorie*, tradotte e commentate da Oratio Toscanella, stampate a Venezia da Gabriel Giolito de' Ferrari nel 1568. Alla pag. 592, traducendo quella frase, il Toscanella dice: «giuoco delle dodici tavole» e commenta: «Questo giuoco si chiama volgarmente il Merlaro; e si giuoca con dodici tavole bianche e altrettante nere. Il Merlaro è di questo segno...», cioè ha questo disegno. Riproduciamo il «segno» o «disegno» del Toscanella alla illustrazione n. 18. Le «tavole» non sono 12 bensì 24. Sono 6 righe di 4 «tavole» per riga. E questo tavoliere non ha affatto l'aria di un tavoliere della famiglia del Backgammon: è una scacchiera rettangolare. Scacchiere degenerate, rettangolari, se



(a)



(b)

Illustrazione n. 17 Tavoliere del Ludus Duodecim Scriptorum. Interpretazioni dello schema di base.

- (a) Il tavoliere va visto come se fosse un tavoliere di Backgammon «specularmente raddoppiato». Questo disegno delle 36 frecce è totalmente arbitrario: vuole avere solo un'efficacia grafico-didattica. Il percorso delle pedine (unico per i due giocatori, come nel Puff) è indicato dalla successione numerale.
- (b) Il tavoliere coi 36 punti di riferimento evidenziati da una successione di lettere. In questo esempio (da Timgad) si ha una successione sensata di lettere che vengono a costituire una frase. Anche qui il disegno delle 36 frecce è totalmente arbitrario: vuole avere solo un'efficacia grafico-didattica.

ne son viste altre. Questa sarà davvero servita a qualche gioco? Questo gioco si sarà chiamato Merlaro? Che regole avrà avuto?

Come vedete, il problema dell'Alea, della Tàbula e del Ludus Duodecim Scriptorum è chiaro come il sole, in confronto al problema del Merlaro. Ma forse qualcuno sa cos'era il Merlaro. Forse qualcuno sta giocando a Merlaro in questo preciso momento.

(Infine, proprio tra parentesi, alla scappa e fuggi, accenniamo allo studio di A. Ferrua che trovate nella bibliografia. Dà notizie «recenti» su altri tavolieri con scritte di 36 lettere, alcune molto curiose dal punto di vista letterario; ma la cosa più singolare è che il Ferrua ignorava tutta la bibliografia tecnica, sulle regole di gioco, nota al Murray, mentre il Murray dal canto suo ignorava tutta la bibliografia letteraria del Ferrua. Non saremo certo noi, qui, a cercar di saldare un cerchio «interdisciplinare».)

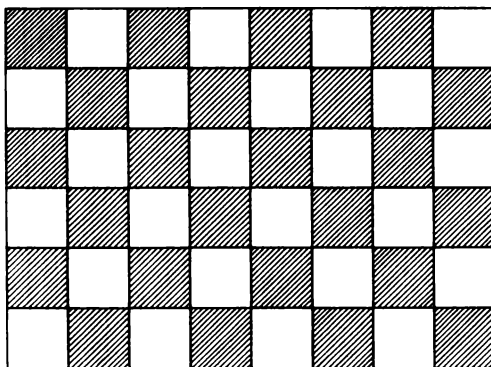


Illustrazione n. 18 Il misterioso tavoliere del Merlaro (1568).

10. Il tavoliere romano a spicchi

Scavi archeologici compiuti ad Atene nel 1886 hanno portato alla luce un tavoliere circolare d'argento, festonato in modo da evidenziare 12 punti. Il tavoliere era corredato da pedine d'osso raffiguranti le Dee Cicladiche della Fertilità.

Quanto al tavoliere, schemi analoghi sono stati ritrovati un po' dappertutto, nei confini dell'impero romano. Il tipo a 8 spicchi sembra prevalere su quello a 12. Vedi l'illustrazione n. 19.

Quanto alle pedine, due serie simili a quelle d'Atene, numerate da I a XIV, sono state ritrovate a Pompei. Pedine analoghe, raffiguranti cinghiali, sono state trovate a Ercolano.

L'unica datazione possibile è prima del 79 a.C., quando l'eruzione del Vesuvio seppellì Pompei e Ercolano.

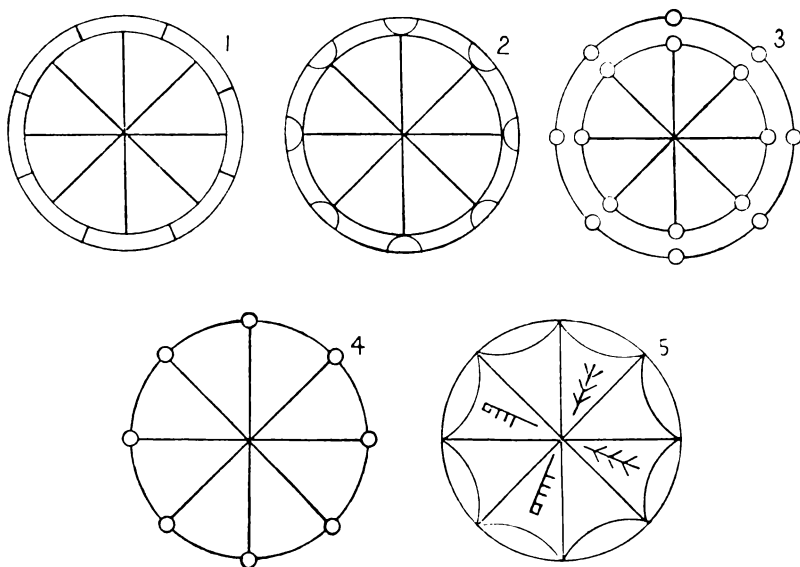


Illustrazione n. 19 Schemi di tavolieri circolari a spicchi; date varie, siti vari. Da Falkener.

Mancando le regole del gioco, il Bell ha provato a inventarle. La illustrazione n. 20 costituisce la base di partenza per l'invenzione che il Bell ha battezzato A Letto con Venere.

La ditta Chiarugi di Firenze ha elaborato regole analoghe, con diverso tavoliere, per un gioco posto in commercio nel 1982 sotto il nome Pompei XV. Vedi illustrazione n. 21.

Data la assoluta ipoteticità di queste regole, rinunciamo a riportarle. Notiamo piuttosto che i tavolieri a schema circolare, divisi in spicchi, sono piuttosto rari. Uno (del quale sappiamo incomparabilmente più cose) è quello dello Zodiaco.

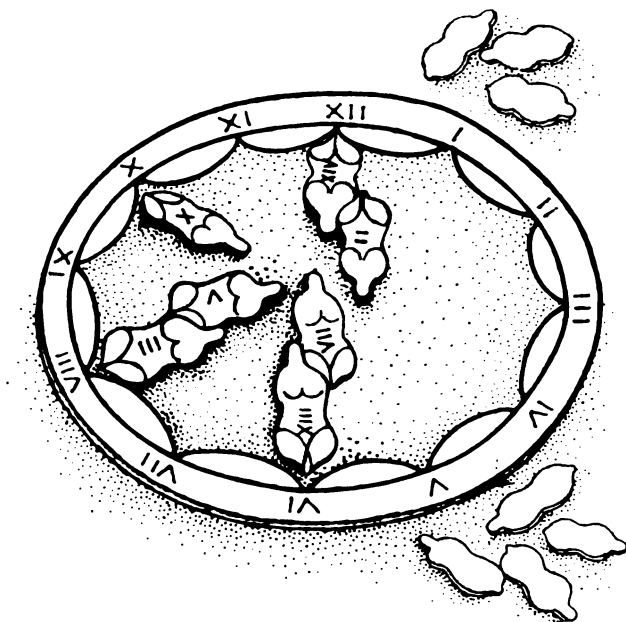


Illustrazione n. 20 Reperti ateniesi e pompeiani, base di partenza per il gioco inventato dal Bell nel 1979.

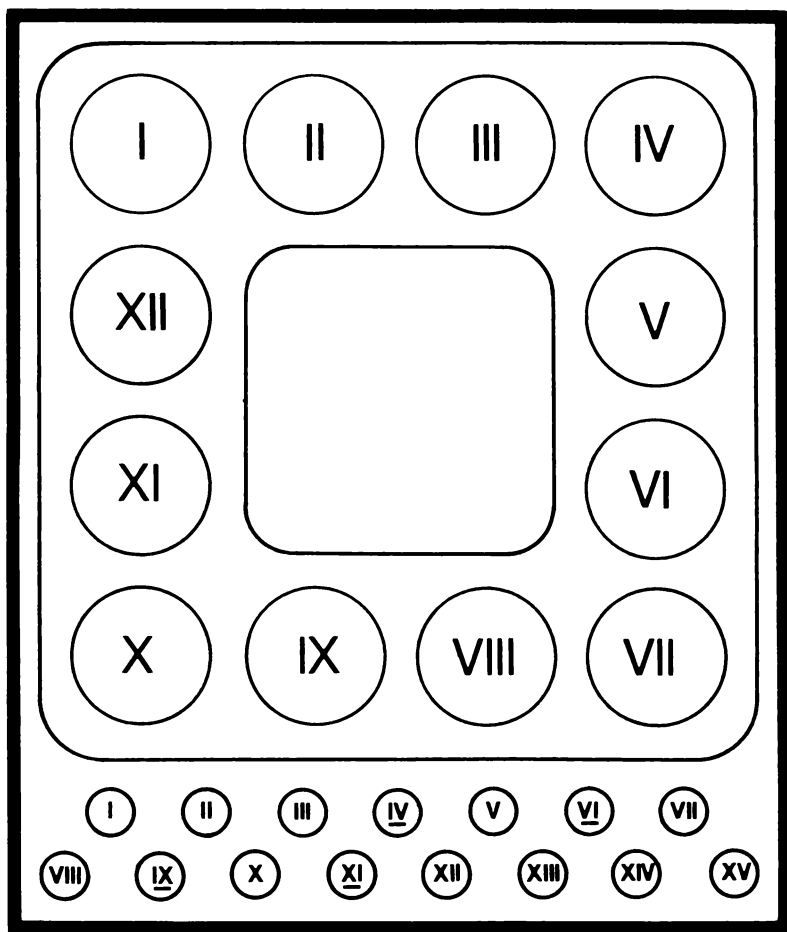


Illustrazione n. 21 Tavoliere e gettoni per il gioco inventato dalla Chiarugi nel 1982.

11. Chaturanga

Visse in India nella seconda metà del secolo VII uno scrittore chiamato Subandhu di cui ci è rimasto un romanzo, intitolato *Vasavadatta* (dal nome della protagonista). Qui per la prima volta si parla di un gioco chiamato Chaturanga.

Questa parola indica in sanscrito i quattro componenti dell'esercito d'allora: elefanti, cavalli, carri e fanti.

(Tra parentesi, diciamo subito che il Chaturanga è l'antenato diretto dei nostri Scacchi, e i carri del Chaturanga diventeranno le nostre torri, mentre gli elefanti diventeranno i nostri alfieri. Sempre più tra parentesi: sugli Scacchi di tipo inglese l'alfiere ha ancora un taglio obliquo su quella specie di glande, ultima traccia del segno delle orecchie dell'elefante. E il nome «alfiere» al pezzo degli Scacchi viene dall'arabo *al-fil*, che vuol dire elefante, mentre il grado dell'esercito, di alfiere-portainsegna, viene da una diversa parola araba, *al-faris*, che vuol dire cavaliere. Un caso di omonimia eterogenea. In inglese poi l'alfiere si chiama *bishop* perché quel taglio obliquo su quella specie di glande fa pensare a una mitria. Chiusa la parentesi).

Dall'India il Chaturanga si diffonde in tutta l'Asia: prima in Persia, poi in Cina (1084: Scacchi Cinesi), poi in Giappone (1500 circa: Shogi).

(Tra parentesi, il passaggio dalla Persia è essenziale: in persiano «re» si dice *scià*. Lo scià di Persia, prima di Khomeini, era sulla bocca di tutti. E infatti i persiani per dire «scacco matto» dicevano *shah mat*, «il re è morto». Che da *scià* venga «scacchi» lascia giustamente indifferente il lettore, ma che da *mat* venga «matto» è una bella stranezza. I vocabolari tengono distinti, sotto voci diverse, il «matto» che si usa solo negli scacchi, e vien dal persiano, dall'altro «matto» che si usa più frequentemente nella vita quotidiana, e viene dal latino. Chiusa la parentesi.)

Solo tra il 700 e il 900 d.C. questo gioco arriva in Europa, portato dagli arabi. (Che «alfiere» sia parola araba l'abbiamo detto.) Il gioco che giocavano gli arabi — e che chiamavano Shatranj — era già un po' diverso dal Chaturanga indiano. Lo portano contemporaneamente in Spagna i mori, in Italia i mercanti saraceni. O forse in Ita-

lia arriva da Bisanzio. I vichinghi lo portano subito fin nelle Ebridi.

Fin verso la metà del XV secolo, in Europa si gioca a questo gioco in vari modi. Le regole fondamentali, che seguiamo ancora noi, si possono ritenere codificate dalla seconda metà del XV secolo. La parola italiana «scacco» compare già in Jacopone da Todi (1230-1306), ma si può dire che si è cominciato a giocare propriamente a Scacchi, nel senso che diamo noi alla parola, solo dalla seconda metà del XV secolo.

Dunque la storia degli Scacchi è una storia recente. Anche se la storia degli Scacchi è la storia più ricca, fra tutte le storie dei giochi.

È, in parte, una storia di proibizioni. Il Corano biasima gli Scacchi perché comportano l'uso di immagini scolpite e ancora nel 1980 Khomeini (quello di prima) ha proibito gli scacchi in Iran; ma anche in Europa la loro vita non è stata facile. Le prime minacce di scomunica per i giocatori di Scacchi risalgono al XII secolo.

È una storia di studi logico-matematici che ha portato a scrivere sugli scacchi più libri che su qualsiasi altro gioco. Più libri che su tante altre possibili attività umane, arti e scienze. Più libri che sulla metrica, sulla araldica.

Da qui può nascere una nuova forma di persecuzione. Non sono poche le persone le quali pensano che gli Scacchi ormai siano diventati un mondo tanto perfetto e complesso da toglier la voglia di entrarci, da togliere il gusto del gioco. Forse gli Scacchi hanno avuto troppa fortuna? Forse fa paura l'idea di cosa succede nelle teste dei campioni mondiali sovietici? Forse qualcuno ha paura degli Scacchi elettronici?

(Domande analoghe a queste, in modo più raffinato, suggerisce Giuseppe Pontiggia in alcuni saggi del suo libro *Il giardino delle Esperidi*, Adelphi, Milano 1984; domande ancor più inquietanti suggerì forse Stefan Szweig nella *Novella degli scacchi*, del 1941, tradotta in italiano da Garzanti, Milano 1982; questo, solo per suggerire due titoli recenti.)

Forse è già stato scritto qualche romanzo di fantascienza apocalittica, in cui tutte le possibili partite di Scacchi sono già state giocate, catalogate, studiate, memorizzate e gli Scacchi si son ribaltati, ridotti al rango di gioco infantile, possibile solo per chi li affronta con beata innocenza.

Forse con tanta o poca innocenza e beatitudine giocano a Scacchi tutti coloro i quali non hanno mai letto un libro sugli Scacchi, non hanno mai visto un apparecchio di Scacchi elettronici, e non pensano di affiliarsi a un club o di partecipare a un campionato. Si può giocare a Scacchi da dilettanti, privatamente, di nascosto. Si può giocare a Scacchi da bambini (le regole degli Scacchi stanno in due paginette), e si può restar bambini, almeno scacchisticamente.

In ogni caso, saper cosa è una Torre, saper cosa è il Salto del Cavallo fa parte dei dati-base di qualsiasi cultura. E chi appena vuol intendersi decentemente di Scacchi legga *Imparo gli scacchi* di Adolivio Capece, pubblicato in questa stessa collana.

12. Sugoroku

L'imperatore Shomu regnò in Giappone dal 724 al 729. Nella città di Nara (capitale del Giappone dall'anno 10 al 784) si conserva un tavoliere di Sugoroku o Sunoroku appartenuto all'imperatore Shomu in persona.

Il Bell dice che il Sugoroku oggi lo giocano solo le monache dei templi buddistici di Kyoto.

Si gioca pressappoco con le regole del Backgammon su un tavoliere che ricorda da vicino quello di un Tàbula a $12 + 12 = 24$ linee.

I paragoni sono sempre sbagliati, ma a sentir nominare le monache dei templi buddistici di Kyoto che giocano ancora a Sugoroku non si può far a meno di pensare al fatto che una volta in Europa si stampavano giochi ad uso delle suore per offrir loro uno svago e al tempo stesso una riaffermazione di doveri, e forse in qualche convento si usano ancora questi tavolieri di *Récréation Spirituelle* (sullo schema del Gioco dell'Oca; alcuni curiosissimi sono riprodotti in Negri-Vercelloni 1958).

13. Go

Nel 735 d.C. viene introdotto in Giappone col nome di Go un gioco cinese che sembra risalga a 2000 anni prima della nascita di Cristo. In Cina era noto con il nome di Wei-ch'i, e veniva consigliato da Confucio ai ricchi oziosi per tenersi la mente in allenamento.

In Giappone il Go fu coltivato dall'aristocrazia che ne fece materia di studio fondamentale nell'ambito delle arti marziali. L'insegnamento e le gare di Go furono sottoposte a controllo diretto dello stato fino al 1867.

Il gioco prevedeva vari livelli. Il più basso si chiamava «Shodan». Quello più alto, «Kudan», corrispondeva al nono grado e veniva assegnato raramente.

Il Go è diffuso anche in Corea con il nome di Pa-tok.

Introdotta nei paesi anglosassoni e in tutto il mondo occidentale dopo la prima guerra mondiale, il Go è considerato strategicamente più sottile e più ricco degli Scacchi. Riprendendo la frase dello scrittore Trevanian nel romanzo *Shibumi* (1979), tradotto in italiano col titolo *Il ritorno delle gru* (Sonzogno, 1980), «il Go sta agli Scacchi come la metafisica sta alla computisteria». Altri hanno paragonato una partita a Go a quattro simultanee e interferenti partite a Scacchi, una a ciascuno dei quattro angoli del tavoliere.

Le partite amichevoli durano da una a tre ore, quelle fra professionisti durano anche tre giorni.

Si gioca in due su un tavoliere di 18 caselle per lato. I tavolieri giapponesi sono costituiti da solidi tavolini di legno montati su gambe molto corte e staccabili. Quelli coreani sono intersecati da fili metallici che durante il gioco, quando vi si appoggiano le pedine, mandano un suono musicale.

Ciascun giocatore ha 181 pedine, una bianche e l'altro nere, e le mette, a turno, non nelle caselle bensì su uno dei 361 punti di intersezione del reticolato che delimita le caselle e i confini del tavoliere.

Scopo del gioco non è lo scontro frontale di eserciti gerarchicamente organizzati come negli Scacchi e in altri giochi indo-europei che simulano la guerra, bensì il controllo del territorio come in una guerriglia.

Ciascuno dei due giocatori cerca di recingere o recintare parti diverse del tavoliere con serie ininterrotte di pedine proprie, neutralizzando le pedine avversarie, che vi abbiano preso posizione, come in una sacca. Vince chi ha occupato la parte più vasta di territorio, cioè il maggior numero di intersezioni del tavoliere.

Muove per primo il nero. Una volta messa sul tavoliere nessuna pedina può essere spostata e resta in quel punto fino alla fine del gioco, a meno che essa venga catturata, nel qual caso viene tolta dal gioco. Una pedina o un gruppo compatto di pedine viene catturato quando è completamente circondato da pedine avversarie: vedi illustrazione n. 22 (a).

Se un gruppo di pedine viene completamente circondato in una parte di territorio in cui ci siano due intersezioni vuote, non può essere catturato: vedi illustrazione n. 22 (b). I due giocatori abbandonano allora quella parte di territorio e continuano il gioco in altre zone del tavoliere.

Si può poi verificare quello che i giapponesi chiamano *seki*: consiste in una intersezione vuota completamente, o parzialmente circondata e la cui occupazione, da parte di una pedina bianca o di una nera, comporterebbe la cattura di più pedine nemiche. Anche in questo caso i due giocatori abbandonano quella parte di territorio e spostano l'azione di gioco altrove: vedi illustrazione n. 22 (c).

Il gioco si considera terminato quando due territori completamente riempiti, appartenenti uno a un giocatore e l'altro al suo avversario, vengono in contatto; oppure quando i due giocatori decidono di comune accordo che il tavoliere va considerato riempito.

Le pedine che avrebbero potuto essere catturate se il gioco fosse continuato vengono tolte dal tavoliere e ciascun giocatore sistema le proprie pedine in quella parte di territorio che avrebbe potuto recintare, occupando tutte le intersezioni vuote. Vince chi ha occupato più territorio.

Qualsiasi libro, anche i più scarni disponibili in italiano, come l'Arnold e il Bell, ritengono opportuno scrivere sul Go qualcosa di più del pochissimo che abbiamo scritto qui. Ma quand'anche si scrive il doppio di quel che scrivono l'Arnold e il Bell non si riesce a dare un'idea del Go, per quanto rozza. Quand'anche scrivessimo il doppio di quel che scrivono l'Arnold e il Bell, il lettore dovrebbe pur

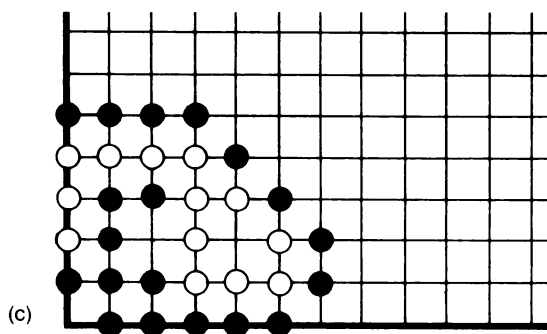
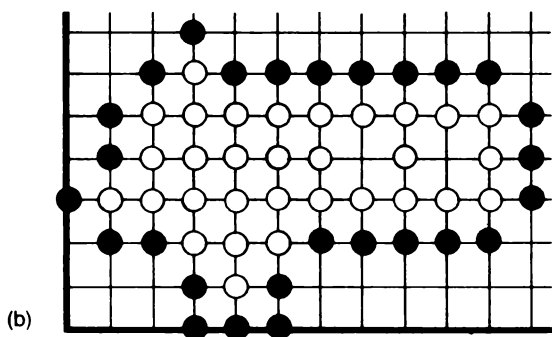
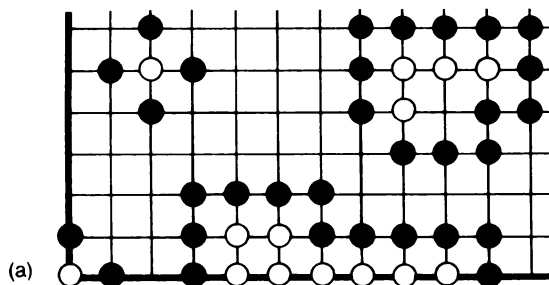


Illustrazione n. 22 Go. Le tre situazioni più elementari, spiegate nel testo.

sempre dire: «Io non so giocare a Go, nemmeno da principiante».

Tanto vale essere terroristi fino in fondo, e spingere il lettore a dire: «Io non so che cosa è il Go, non so neanche tutte le regole più elementari».

Sconsigliamo di leggere uno dei tanti grossi libri sul Go scritti in inglese. Se vi capita, approfittate di qualche occasione per giocare a Go con qualcuno che la sappia lunga, ma non vi abbandonate mai la consapevolezza di star facendo una breve gita turistica in un paese che non conoscereste a fondo nemmeno risiedendovi per anni.

14. Dama

Abbiamo visto come son giovani gli Scacchi in confronto al Mancala e al Backgammon. Ancora più giovane degli Scacchi è la Dama. Nasce in Francia, probabilmente nel sud della Francia, attorno all'Anno Mille, ed è chiaramente un incrocio: usa il tavoliere degli Scacchi, le pedine del Backgammon, le regole dell'Alquerque.

Sulla Dama il lettore ha a disposizione un libro intero in questa stessa collana. Qui basta ricordare che la Dama ha avuto, attraverso i suoi pochi secoli di vita, un numero considerevole di incarnazioni: molti di noi credono di giocare a Dama mentre invece stanno giocando la Dama italiana, che non è (per dirne un paio) la Dama turca né quella Dama internazionale, oggi la più diffusa nel mondo, inventata nel 1727. Quest'ultima si gioca su un tavoliere che non è la scacchiera con 8 caselle per lato, bensì la damiera vera e propria, con 10 caselle per lato.

Ma le ramificazioni della Dama vanno più lontano. Secondo alcuni deriva stralunatamente, dalla Dama, per vie filologiche che sarebbe troppo lungo spiegare, il gioco del Mu Torere che fanno i maori in Nuova Zelanda; secondo altri sarebbe un gioco che i maori facevano prima dell'arrivo degli inglesi (1840).

Vi sembra serio parlare dei maori come se fossero i cugini di un collega d'ufficio? E gli hawayani? Il capitano Cook, nel 1778, li ha visti lui, che giocavano un gioco simile alla Dama. Si chiamava *Konane*. Sarà per un'altra volta. Un'altra vita.

15. Scacchi Cinesi

Lo scrittore cinese Ssu-Ma nel 1084 scrisse una storia che si può riassumere pressappoco così.

L'imperatore Wen-Ti stava girando per le sue terre quando vide alcuni viaggiatori giocare, su un ripiano a quadretti, con pezzi d'avorio scolpito. (Noi sappiamo che quegli sventurati venivano dall'India e giocavano a Chaturanga. Wen-Ti non lo sapeva.)

Un cortigiano, mandato a informarsi, riferì che il pezzo più importante rappresentava l'imperatore. Sapere che la propria effigie veniva spostata qua e là dalla mano di un comune mortale fece arrabbiare Wen-Ti. Quei viaggiatori vennero decapitati e il gioco fu subito trasformato. Il pezzo principale venne degradato a generale. La scacchiera venne trasformata in mappa. Al centro fu tracciato un fiume, rappresentato con rive sinuose e onde mosse, e fu deciso che si trattava proprio dello Hwang-ho. Al di là e al di qua del fiume, due fortezze. Certi pezzi possono uscire dalle fortezze, altri no. Gli elefanti possono uscire dalle fortezze ma non possono varcare il fiume. Ci sono anche i cannoni, perché i cinesi avevano già bombarde con traiettoria a parabola, e i cannoni degli Scacchi Cinesi possono colpire saltando su un altro pezzo che vale da schermo. I pezzi non stanno nelle caselle ma sui punti d'intersezione delle rette che delimitano le caselle.

In questo libro non descriviamo gli Scacchi, e dunque, *a fortiori*, non descriviamo gli Scacchi Cinesi. Però sono un bel gioco, e chi sa giocare a Scacchi li impara presto (il che non si potrà dire, per i successivi Scacchi Giapponesi).

16. La Rinascita Tibetana

C'è voluta la diaspora dei lama e dei loro seguaci perché l'Occidente scoprisse il Gioco della Rinascita. Sembra sia stato inventato per scopi religiosi e didattici dal venerabile Sa-Pan (1181-1251 d.C.). Ne trovate una favolosa riproduzione nel libro di Tatz-Kent citato in bibliografia.

Il percorso del gioco simula un *itinerarium mentis in Deo* e si apparenta dunque (almeno nella nostra mente, mentre cerchiamo di capire) al Moksha-Pàtamu che conosciamo nella veste di Serpi e Scale. Come schema formale, però, il tavoliere di questo gioco si apparenta piuttosto al gioco cinese della Promozione dei Mandarini (Sing Kun T'o, già ben noto allo Hyde: Ludus Promotionis Mandarinorum).

Basta ricordare che in Tibet come in Cina come in India, varie forme di gioco a percorso («antenati» del nostro Gioco dell'Oca) potevano avere implicazioni varie, religiose o laiche, di perfezionamento morale o di carriera ufficiale, con caselle fauste e caselle nefaste.

17. Zodiaco

Nel 1283 Alfonso il Savio, re di Castiglia e di León, fece mettere insieme un *Libro de Juegos* (Libro di giochi) che si conserva nella biblioteca dell'Escorial.

È il libro di giochi più antico, più ricco e più bello che si conosca. Varie pagine miniate sono riprodotte nei libri del Bell e del Grunfeld.

«Domeneddio» dice il re nell'introduzione al libro «ha voluto che tutti gli uomini possano divertirsi con molti giochi: tutti coloro che amano giocare in privato, evitando la noia e la spiacevolezza del contatto con la folla; tutti coloro che sono caduti in balia d'altri: prigionieri, schiavi e marinai [galeotti]; tutti coloro che cercano un piacevole passatempo, atto a recare conforto, allontanando la noia. Per questa ragione io, Alfonso» conclude «ho ordinato che il presente libro venisse scritto.»

Poeta in proprio, grande organizzatore culturale, Alfonso fece tradurre dall'arabo opere astronomiche, astrologiche, filosofiche (ma a quei tempi fra queste tre attività mentali non c'era distinzione netta, soprattutto tra quella che noi chiamiamo astronomia pensando a Monte Palomar e quella che noi chiamiamo astrologia leggendo gli oroscopi sul giornale), fece compilare opere storiche e legislative.

I giochi descritti nel *Libro de Juegos* hanno radici arabe evidenti, immediate (Scacchi, Alquerque). Verrà dagli arabi anche il gioco dello Zodiaco, il cui tavoliere è rigorosamente scevro di immagini zoomorfe o antropomorfe.

Qualche cenno a questo gioco è nel Murray. Una più ampia descrizione, con un primo tentativo di interpretazione dei possibili modi per giocarlo (giacché la descrizione che ne dà il *Libro de Juegos* è approssimativa), si trova nel libro del Bell tradotto nel 1979 in italiano (e la traduzione italiana dello Zodiaco è già più chiara di quanto lo sia il testo inglese).

Se ne occupò largamente «L'Europeo» nell'estate del 1979.

Nel 1982 Pomellato ha inserito lo Zodiaco nella «Scatola dei Giochi» che si trova in vendita nelle gioiellerie. In quanto Pomellato Game, lo Zodiaco è marchio registrato, non passibile di riproduzione.

Ne parliamo qui in termini critici e storici, come parliamo di altri giochi protetti da *copyright*, dal Monòpoli ai più recenti.

Lo Zodiaco si gioca su un tavoliere circolare (illustrazioni n. 23 e 24).

Ci sono 7 cerchi concentrici, divisi in 12 spicchi. I 12 spicchi («case») corrispondono ai segni dello Zodiaco. Secondo il Murray e il Bell si parte tutti dall'Ariete; secondo il Pomellato Game i vari giocatori partono da «case» diverse, in modo che già all'inizio della partita si abbia una certa varietà di posizioni, così da rendere subito variamente significativi anche i primi tiri:

1. Luna parte da Scorpione,
2. Mercurio parte da Capricorno,
3. Venere parte da Pesci,
4. Sole parte da Toro,
5. Marte parte da Cancro,
6. Giove parte da Vergine,
7. Saturno parte da Bilancia.

(Questi punti di partenza sono puramente indicativi. Il procedimento più ragionevole vorrebbe che ciascun giocatore parta dal proprio segno zodiacale, quello del suo giorno di nascita).

A Zodiaco infatti si gioca in 7. Si può giocare anche in meno di 7, ma meno si è, meno ci si diverte. E per chi entra nello spirito del gioco, essere in meno di 7 è un assurdo.

Ciascuno riceve, assegnato per sorteggio, il segnaposto di uno dei 7 Corpi Celesti. I 7 segnaposti recano i segni dei 7 Corpi Celesti che sono anche i segni dei 7 «cieli».

I 7 cerchi («cieli») sono distinti dal colore tradizionalmente corrispondente a quello del loro Corpo Celeste. La tradizione in certi punti non è concorde. Ai fini del gioco i colori non hanno importanza.

Ciascuno nel proprio «cielo», i 7 Corpi Celesti girano attorno alla Terra (sottintesa, al centro del tavoliere, perché nel gioco dello Zodiaco la Terra non c'entra, non interessa).

Girano in senso antiorario, in senso cioè contrario a quello delle lancette dell'orologio. Girano, e di volta in volta vengono a trovarsi in questo o quello spicchio, in corrispondenza a questo o quello dei 12 segni dello Zodiaco (che noi immaginiamo come un cerchio, che è il cerchio esterno del nostro tavoliere).

A seconda della posizione zodiacale in cui si trovano, i Corpi Celesti possono guardarsi l'un l'altro secondo un certo angolo. Da questo punto di vista si dice che «sono in aspetto» o che «formano un aspetto» fra loro.

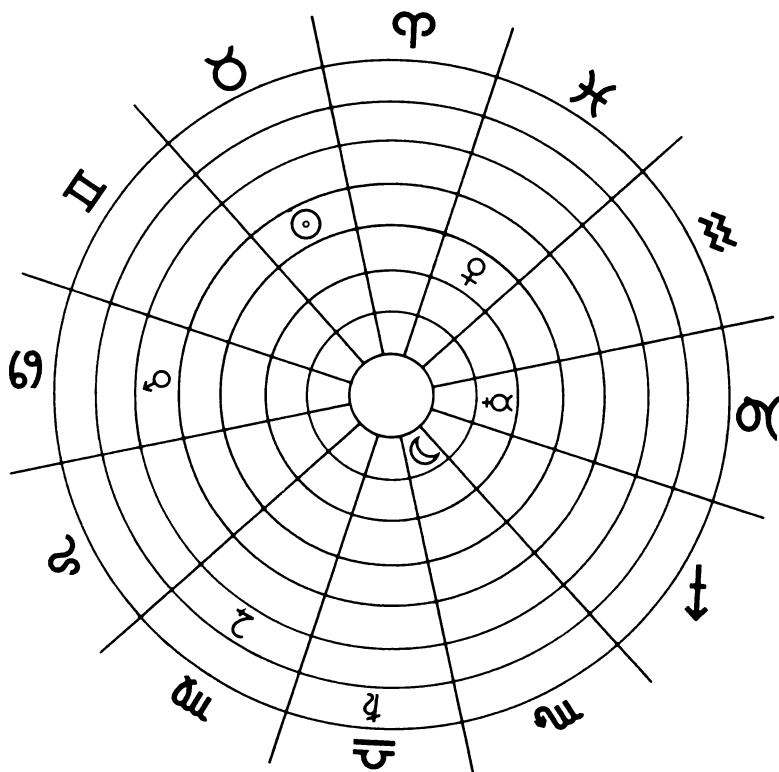


Illustrazione n. 23 **Zodico (Pomellato Game).** Il tavoliere coi 7 cerchi concentrici e i 12 spicchi. Ogni spicchio («casa») corrisponde a uno dei 12 Segni Zodiacali. Ogni cerchio («cielo») corrisponde a uno dei 7 Corpi Celesti. I punti di partenza dei vari Corpi Celesti in questo o quello spicchio sono puramente indicativi. Quello che conta è che ciascun Corpo Celeste si muova sempre nello stesso cerchio.

Segni Zodiacali			Corpi Celesti	
1.		Ariete	1.	 Luna
2.		Toro	2.	 Mercurio
3.		Gemelli	3.	 Venere
4.		Cancro	4.	 Sole
5.		Leone	5.	 Marte
6.		Vergine	6.	 Giove
7.		Bilancia	7.	 Saturno
8.		Scorpione		
9.		Sagittario		
10.		Capricorno		
11.		Acquario		
12.		Pesci		

Illustrazione n. 24 Zodiaco (Pomellato Game). I Segni Zodiacali che corrispondono ai 12 spicchi del tavoliere, e i Corpi Celesti che corrispondono sia ai 7 cerchi concentrici del tavoliere, sia ai segnaposti dei giocatori.

I quattro «aspetti» fondamentali, importanti ai fini del gioco, sono mostrati nell'illustrazione n. 25.

Ricevuto il segnaposto del proprio Corpo Celeste, e un numero convenuto di gettoni, ciascuno tiene il proprio segnaposto davanti a sé, senza metterlo sul tavoliere.

Ci si siede a un tavolo rotondo, nell'ordine dei «cieli», in senso antiorario: Mercurio a destra di Luna, Venere a destra di Mercurio, eccetera. Saturno sarà alla sinistra di Luna.

Si usa un normale dado a sei facce.

Comincia chi è Luna. Tira il dado, e con il suo segnaposto, partendo dal proprio punto di partenza marcato sul tavoliere (o meglio partendo dal proprio segno zodiacale denunciato prima dell'inizio del gioco — d'altronde noto a tutti i giocatori, secondo gli usi correnti), muovendosi all'interno del proprio cielo, gira in senso antiorario spostandosi di tanti spicchi quanti sono i punti fatti col dado. Per esempio, se tira 2, parte dallo Scorpione e arriva in Capricorno.

Poi tira Mercurio (e così via). Cosa succede?

Quando, all'inizio, a tavoliere sgombro, la Luna per prima mette il proprio segnaposto in un certo spicchio, non succede niente.

Quando sul tavoliere cominciano ad esserci due segnaposti (quello della Luna e quello di Mercurio), può iniziare il gioco.

Il gioco consiste nell'osservare in quale rapporto un segnaposto, che si è appena spostato, viene a trovarsi con gli altri, essendo arrivato in un certo spicchio.

I casi sono quattro, come sappiamo dalla illustrazione n. 25, già studiata. Va studiata di nuovo, come segue.

Se chi ha tirato, per esempio Mercurio,

- a) finisce a un intervallo di 1 spicchio dallo spicchio dove c'è già un altro Corpo Celeste, per esempio la Luna: viene a trovarsi in posizione fortunata («aspetto» benigno), e ha un vantaggio. Vince 1, cioè nel nostro esempio la Luna dà 1 gettone a Mercurio. Questo avviene sia che la Luna si trovi davanti a Mercurio, sia che la Luna si trovi dietro a Mercurio, come si vede chiaro nella illustrazione n. 25. Questa regola del «davanti o didietro» («da coppa o da ciglio» diceva Dante, che aveva diciott'anni quando Alfonso il Savio fece mettere insieme il *Libro de Juegos*) vale sempre, anche per i casi seguenti;

- b) finisce a un intervallo di 2 spicchi dallo spicchio dove c'è già un altro Corpo Celeste, per esempio la Luna: viene a trovarsi in posizione sfortunata («aspetto» malefico), e ha uno svantaggio. Perde 2, cioè nel nostro esempio Mercurio dà due gettoni alla Luna;
- c) finisce a un intervallo di 3 spicchi dallo spicchio dove c'è già un altro Corpo Celeste, per esempio la Luna: viene a trovarsi in una posizione fortunata («aspetto» benigno), e ha un vantaggio. Vince 3, cioè nel nostro esempio la Luna dà 3 gettoni a Mercurio;
- d) finisce a un intervallo di 5 spicchi dallo spicchio dove c'è già un altro Corpo Celeste, per esempio la Luna: viene a trovarsi in una posizione sfortunata («aspetto» malefico), e ha uno svantaggio. Perde 5, cioè nel nostro esempio Mercurio dà 5 gettoni alla Luna.

Ci sono due altre regole, abbastanza logiche:

- se chi tira, per esempio Mercurio, finisce a un intervallo specifico dallo spicchio dove già si trovano due o più Corpi Celesti, per esempio Luna e Sole, vince o perde con ciascuno di questi, dà i gettoni dovuti sia alla Luna, sia al Sole, e riceve i gettoni dovuti sia dalla Luna sia dal Sole. Vincite o perdite, si moltiplicano per il numero degli avversari in questione.
- chi tira, per esempio Mercurio, arrivando in uno spicchio, viene a trovarsi contemporaneamente in posizioni diverse rispetto ad altri Corpi Celesti, per esempio a uno spicchio di distanza dalla Luna, a due spicchi da Venere e dal Sole, a tre spicchi da Marte, a cinque spicchi da Giove e da Saturno... Di conseguenza, Mercurio dà gettoni ad alcuni giocatori, e ne riceve da altri, stando attento a non fare confusioni.

Volendo penalizzare le possibili confusioni, si possono adottare queste altre due regole:

- se tu non ti accorgi del rapporto che si è determinato fra il tuo segnaposto e il mio, ma io me ne accorgo e ti dovrei pagare, te lo dico e tu paghi a me quel numero di gettoni;
- se tu non ti accorgi del rapporto che si è determinato fra il tuo segnaposto e il mio, ma io me ne accorgo e tu dovresti pagarmi, te lo dico e tu mi paghi doppio.

Ciascuno comincia il gioco con una certa puglia (30 gettoni) ed esce dal gioco quando non ha più gettoni. Si può decidere che il gioco finisce quando viene eliminato un giocatore (o sono stati eliminati due giocatori su sette).

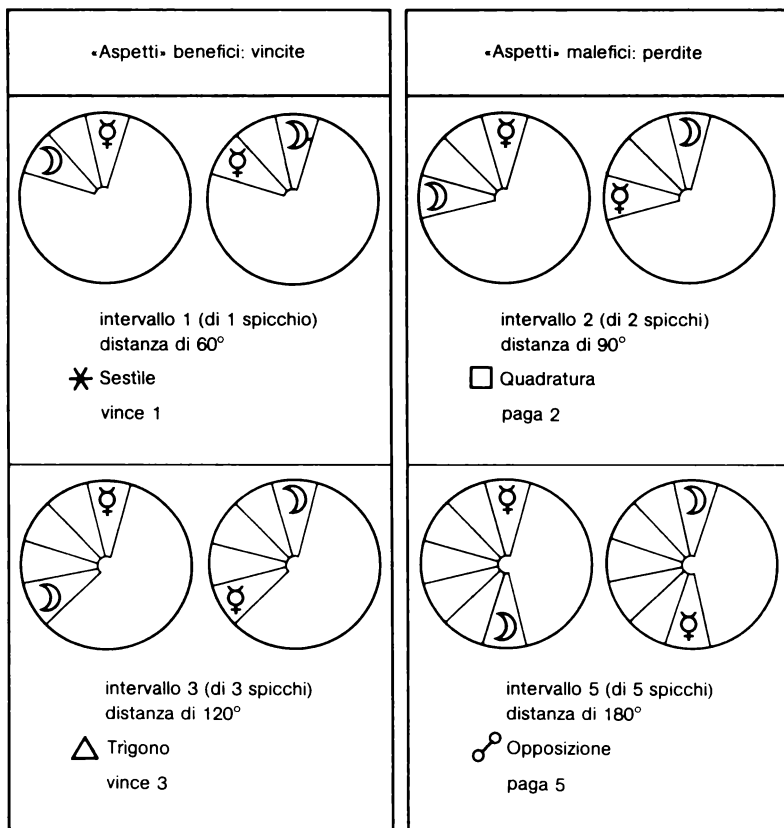


Illustrazione n. 25 Zodiaco (Pomellato Game). I quattro «aspetti» che determinano vincite e perdite. Sono in gioco, per esempio, la Luna e Venere. Non si prendono in considerazione Mezzo Sestile (spicchi continui, distanza di 30°) e Quinconce (intervallo di 4 spicchi, distanza di 150°).

Dunque Zodiaco è un gioco d'attenzione più ancora che di fortuna. Bisogna stare attenti a tutto il cielo, a tutti i sette cieli, considerare i rapporti che via via si stabiliscono fra il proprio Corpo Celeste e tutti gli altri, davanti e dietro, senza dimenticarne nessuno. Il movimento degli occhi è portato ad assumere una circolarità astrale, alla quale non ci si abitua in una sola sera.

Ci si può fare una domanda. Se semplificassimo all'osso questo gioco, eliminando il tavoliere coi sette cieli e i dodici spicchi, cosa resterebbe?

In parole povere, ai primi due tiri di dadi avremmo un confronto fra due punti (segnati, mettiamo, da un dado «rosso» e un dado «bianco»). Nel confronto conta l'*intervallo*, come risulta dalla illustrazione n. 26, per chi ama i giochi di dadi e ha voglia di studiarla.

(Non si tien conto dei tiri pari, che comporterebbero congiunzione; né degli intervalli di 4 spicchi, che comporterebbero quinconce.)

Un simile confronto fra due punti, in cui conti l'intervallo, sarebbe ben povero gioco. La presenza del tavoliere, al contrario, permette di complicare le cose, di arricchire il gioco, perché è come se ad ogni tiro ciascun giocatore si confrontasse simultaneamente con i tiri di tutti gli altri. Il confronto non avviene su una scala verticale, da termometro, bensì su una scala circolare.

Questo dello Zodiaco non è un percorso a spirale come quello del Gioco dell'Oca: è un percorso circolare come quello del Monòpoli. Ma nel Monòpoli i segnaposti girano e i terreni stanno fermi (come in un orologio girano le lancette e stanno fermi i numeri): qui nello Zodiaco gira tutto, non c'è niente che stia fermo. (Tranne i segni dello Zodiaco: che però, ve ne sarete accorti, non servono a niente; e sia detto *en passant*. Si potrebbe anche dire, *en passant*, che i segnaposti potrebbero essere semplicemente distinti dal colore, o dalla forma, o da un numero. Così si potrebbe giocare a scacchi con pezzi di carta su cui stessero scritte le sigle dei pezzi. Così si potrebbe mangiare stando accoccolati su un angolo di marciapiedi.)

La spiegazione degli elementi fondamentali del gioco è finita da tempo. Ci eravamo messi a chiacchierare.

Resta da considerare qualche possibile complicazione, per chi si sia già impadronito degli elementi fondamentali.

Nel Pomellato Game c'è una trottolina d'oro a 7 facce (trottolina o

						
		1	2	3		5
	1		1	2	3	
	2	1		1	2	3
	3	2	1		1	2
		3	2	1		1
	5		3	2	1	

Illustrazione n. 26 Zodiaco (Pomellato Game). Meccanismo di base: confronto fra i punti di due dadi in cui conti l'intervallo. Non si tiene conto dei tiri pari (che comporterebbero congiunzione) né degli intervalli di 4 (che comporterebbero quince).

girlo o biribissi). Sulle 7 facce sono ancora una volta incisi i 7 segni dei 7 Corpi Celesti.

Per chi volesse fraudolentemente, clandestinamente rifarsi da *bricoleur* l'attrezzatura del Pomellato Game questa è la difficoltà insormontabile. Oltretutto ci dicono che la costruzione di un ettàgono regolare è geometricamente impossibile. (Diciamo *en passant* che si può rimediare rozzamente con un dado a 8 facce, come ne vendono i negozi specializzati in War Games: assegnando a una faccia valore nullo, e assegnando alle altre 7 facce valori di corrispondenza coi 7 Corpi Celesti.)

Primo uso della trottolina. È quello originario, descritto nel libro di Alfonso il Savio. La trottolina sostituisce il dado. Le partite diventano più suggestive, e lentissime. A turno, ciascuno non tira il dado, bensì fa prillare la trottolina. Se esce il segno del suo Corpo Celeste, il suo segnaposto si sposta di uno spicchio. Se no, sta fermo e passa la mano al giocatore successivo. E così via.

Secondo uso della trottolina. Si fa prillar la trottolina dopo aver spostato il segnaposto, ma prima di pagare e riscuotere. I casi sono tre.

Se esce il simbolo del mio Corpo Celeste, io trasformo in vincite tutte le perdite di quella mano, e raddoppio le vincite di quella mano.

Se esce il simbolo di un Corpo Celeste col quale sono entrato in un rapporto significativo, qualora io debba pagarlo lo pago doppio; qualora debba pagarmi lui non mi paga.

Se esce il simbolo di un altro Corpo Celeste, col quale non sono entrato in un rapporto significativo, non succede niente.

Infine, se ciò non urta i vostri principi relativi alla iettatura, potete tener conto del Punto della Morte e del Punto di Fortuna. È come lo zero alla roulette, e qualcosa di più. Vedi illustrazione n. 27.

Punto di Morte. Quando Marte entra in congiunzione con Saturno (o viceversa), tutti i giocatori danno tutti i loro gettoni a Marte e a Saturno, che se li dividono in parti uguali, e il gioco finisce.

Punto di Fortuna. Quando la Luna entra in congiunzione con il Sole (o viceversa), la Luna e il Sole regalano tutti i loro gettoni agli altri giocatori che se li spartiscono in parti uguali, e il gioco finisce.

Per sapere se questo gioco risulta ancora divertente oggi basta provare. Sapere se questo gioco fosse divertente sette secoli fa, ai tempi di Alfonso il Savio, e prima ancora, per gli arabi che probabilmente lo inventarono è più difficile. Se da tanti secoli a questa parte nessuno ha più giocato a Zodiaco (così è, per quel che ci risulta) qualche ragione ci sarà.

Ma per chi gioca non solo per giocare, bensì anche per sperimentare posizioni mentali diverse dal solito, Zodiaco resta un ben curioso gioco. Un gioco profondamente tolemaico, e diciamo «tolemaico» nel senso della introduzione al presente libro. Un gioco che instaura coi numeri un rapporto diverso dal solito. Ecco, forse il momento giusto per provare a giocare a Zodiaco è una notte d'inverno in cui si

sia letto per ore e ore la *Storia universale dei numeri* di Georges Ifrah (Mondadori, Milano 1983) e la testa abbia cominciato a bollire.

I numeri sono divinità. I numeri sono feticci. Chi legge *La nascita del Purgatorio* di Jacques Le Goff (Einaudi, Torino 1982) in un'altra notte d'inverno, avverte il ronzio di tante teste che in tanti secoli (compreso il secolo di Alfonso il Savio) passarono dalla soggezione al numero Due a una conquista del numero Tre, per quel che riguarda l'Aldilà. Serve, aiuta pensare che alcune fra quelle teste giocavano a Zodiaco, o lo vedevano giocare attorno a sé.

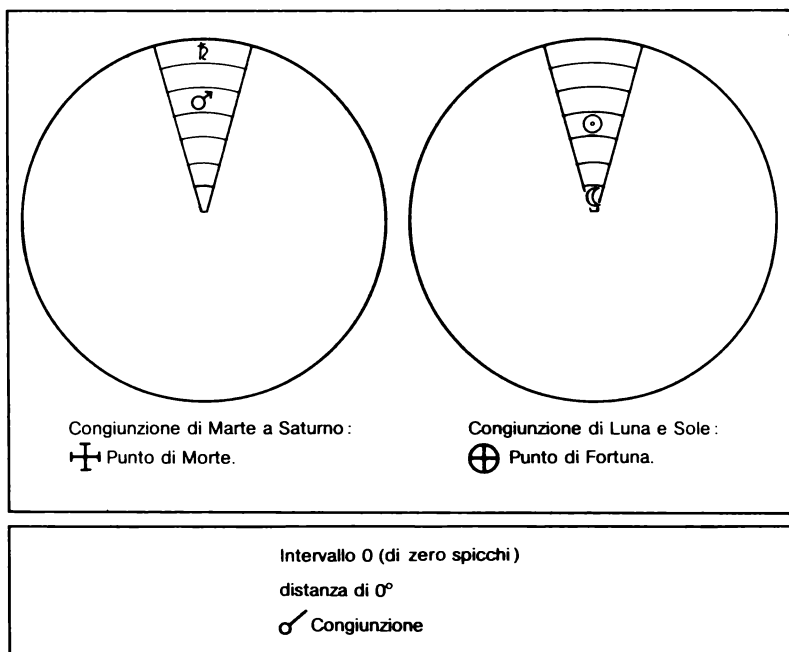


Illustrazione n. 27 Zodiaco (Pomellato Game). Punto di Morte e Punto di Fortuna. Quando Marte entra in congiunzione con Saturno (o viceversa) tutti i giocatori danno tutti i loro gettoni a Marte e Saturno, che se li dividono in parti uguali, e il gioco finisce. Quando la Luna entra in congiunzione con il Sole (o viceversa) la Luna e il Sole danno tutti i loro gettoni agli altri giocatori, che se li dividono in parti uguali, e il gioco finisce.

Non giocava a Zodiaco Giorgio Guglielmo Federico Hegel, al quale il numero Tre fece poi tanto male. Ultima lettura, per una terza notte d'inverno, *La disputa del Nuovo Mondo* di Antonello Gerbi (Ricciardi, Milano-Napoli 1955). Chi non l'ha letto a suo tempo imparerà su Hegel e sul numero Tre varie cose che non insegnano a scuola. E proverà a giocare a Patolli.

Un'ultima osservazione. I tavolieri a pianta centrale, con cerchi concentrici e spicchi sono rari. Se n'è visto qualcuno alla data del 79 d.C. Dice il Bell che su una scacchiera circolare provarono a giocare i bizantini. Altri mi dicono che una scacchiera circolare abbia inventato Robert Stillman nel 1967. Tavoliere circolare ha un gioco chiamato Ringo di cui il Bell non conosce né luogo né data; altri dicono sia tedesco; dal nome, è recente. Alla fiera di Norimberga del 1984 si son visti tre tavolieri circolari in un botto solo.

La Future Games di Liverpool ha lanciato Mandala strizzando l'occhio a chi legge i libri di Carl Gustav Jung.

La Taliesin di Inverness ha lanciato un gioco che ha lo stesso nome della ditta produttrice, e che è il nome di un bardo gallese del IV secolo. Nel Taliesin a distinguere gli spicchi del tavoliere circolare compaiono esattamente i segni dello Zodiaco.

Una piccola casa austriaca, la Kemp di Graz, ha presentato il prototipo di un gioco astrologico che prevede un tavoliere analogo a quello di Taliesin, sul quale le pedine si spostano tirando un dado a 12 facce. Ogni faccia del dado (bellissimo) reca un segno dello zodiaco. Con questi dadi si può anche giocare un Astropoker.

Tra questi tre giochi il più complesso è Taliesin, che si svolge tridimensionalmente, su tavolieri di plexiglas sovrapposti.

Su tutti questi fuochi naturalmente soffia il vento della mania astrologica (recentemente rinfocolata in Italia da una censura dell'«Osservatore Romano», col quale hanno stretto alleanza, o concordato, o compromesso storico, le migliori menti laiche, tutte stupore e ferocia), ma alcune componenti sono più serie, più antiche. La cosa più interessante è che alla Kemp hanno inventato il loro Astrogioco senza conoscere (così dicono) lo Zodiaco di Alfonso il Savio.

18. Hala-tafl

La Saga di Grettis, scritta probabilmente da un monaco islandese nell'anno 1300 circa, fa riferimento a un gioco chiamato Hala-tafl che, da quanto se ne capisce, corrisponde a un tipo di gioco diffuso poi in Gran Bretagna e nel resto d'Europa col nome di Fox and Geese, la Volpe e le Oche.

I giocatori sono due: uno gioca con una pedina ed è la Volpe, l'altro gioca con un numero di pedine molto maggiore, ed è le Oche. Le Oche vengono sistemate sul tavoliere secondo uno degli schemi riprodotti nell'illustrazione n. 28, andando così ad occupare tutta una parte del gioco. La Volpe si sistemerà in uno qualsiasi dei punti rimasti liberi.

Muovono per prime le Oche con una pedina che andrà a occupare uno qualsiasi dei punti adiacenti, purché libero. Ad ogni mossa seguente, le pedine delle Oche possono avanzare orizzontalmente o verticalmente, ma non possono arretrare. Sono vietate le mosse in diagonale.

La Volpe, quando è il suo turno, muove di un punto per volta, ma in qualsiasi direzione desideri.

La Volpe cattura le pedine nemiche come nella Dama, saltando la pedina e andando a occupare un punto vacante che sta dietro quest'ultima. Le pedine catturate vengono tolte dal gioco.

Le Oche non possono catturare la Volpe, ma devono cercare di im-

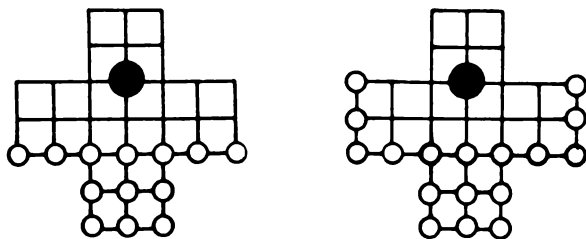


Illustrazione n. 28 Il tavoliere di Hala-tafl, o la Volpe e le Oche, con due possibili disposizioni di pedine (13 o 17 Oche).

mobilizzarla in un angolo, impedendole qualsiasi mossa. In questo caso hanno vinto.

La Volpe vince se riesce a catturare tante pedine nemiche da rendere l'avversario inoffensivo, incapace cioè di bloccare le sue mosse.

Da questo Hala-tafl, o la Volpe e le Oche, deriva il Tablut che Linneo vide giocare in Lapponia, e deriva il più tardo Ufficiali e Sepoys.

19. Shogi

Il Chaturanga indiano arrivando in Cina diede vita agli Scacchi Cinesi, che assomigliano abbastanza ai nostri Scacchi.

I cosiddetti Scacchi Giapponesi, invece, pur venendo dalle stesse radici dei nostri Scacchi, hanno peculiarità così spiccate che è meglio chiamarli Shogi e basta.

Lo Shogi raggiunge in Giappone una forma già perfetta verso l'anno 1500, quando il grande maestro Ohashi-Sokey scrive sul gioco dello Shogi libri che si consultano ancor oggi.

Esistono confezioni europee di Shogi. Non risulta siano attualmente importate in Italia.

Vale per l'omessa descrizione quanto detto a proposito degli Scacchi Cinesi.

20. Patolli

Nel 1519 Montezuma II, re azteco del Messico, accoglie in Tenochtitlàn gli spagnoli di Cortés. Mettendo insieme le notizie sparse che si possono ricavare dagli scritti di padre Shagun (1545 circa), del Gomara (1552), di Diego Duran (1560 circa), del Torquemada (1616) si arriva a una descrizione attendibile del gioco azteco per eccellenza, il Patolli. Questa parola significava «fagioli».

L'imperatore Montezuma non giocava a Patolli, ma ogni tanto stava a guardare i suoi dignitari che ci si appassionavano. Questi si aggiravano nel palazzo e nelle vie con la stuoia del Patolli arrotolata sotto il braccio e con un cestino che conteneva i segnaposti (sassi colorati) e i fagioli (che servivano da dadi).

Prima di una partita bruciavano incenso o facevano piccoli sacrifici in onore del dio del gioco, Macuixochitl. Agitavano i fagioli nelle mani chiuse a coppa e gridavano «Macuixochitl!» tirandoli sulla stuoia.

I fagioli erano cinque; su un lato avevano un buco. I punteggi si calcolavano a seconda dei buchi che risultavano in vista.

Per la storia dei giochi l'importanza del Patolli sta nel fatto che il suo schema risulta simile a quello di un gioco altrettanto antico dell'India, il Pachisi (ne parliamo nel capitolo immediatamente successivo).

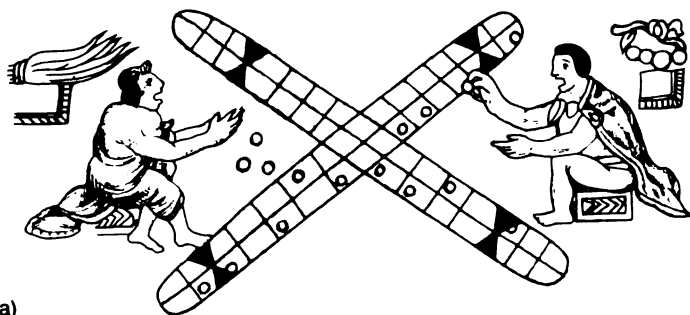
Alcuni antropologi hanno ritenuto che la presenza di due giochi tanto simili in aree tanto lontane possa costituire una prova dei contatti fra l'antico continente e il nuovo in epoca precolombiana. Altri (come il Kroeber) giudicano questa ipotesi azzardata, anche perché mancano gli elementi per ricostruire le regole di gioco del Patolli e pertanto la rassomiglianza col Pachisi resta affidata alla pura forma del tavoliere.

Di fatto il Bell ha tentato di indovinare le regole del Patolli; altri han voluto provare a perfezionare le regole del Patolli quando uscì il romanzo di Gary Jennings, *L'Azteco* (in cui si parla di giochi aztechi coi fagioli, ma non del Patolli).

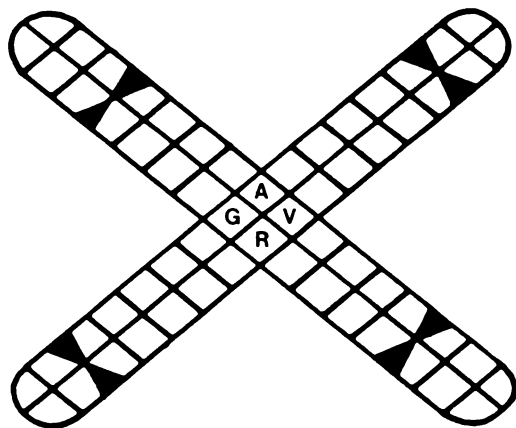
In tale occasione l'editore Rizzoli distribuì (1981) una locandina. La locandina riportava un grande tavoliere colorato. La riproduceva-

mo nella illustrazione n. 29 indicando con A, V, R, G i colori Azzurro, Verde, Rosso, Giallo. C'erano, da ritagliare, 6 segnaposti rossi, 6 azzurri, 4 gialli, 5 verdi.

Se si gioca a Patolli in due, uno prende i 6 segnaposti di un colore, per esempio Rosso, e l'altro prende gli Azzurri.



(a)



(b)

Illustrazione n. 29 Patolli.

- (a) Due dignitari della corte di Montezuma giocano a Patolli. Dalle *Historias de las Indias* di Diego Duran (1560 circa), pubblicate per la prima volta a Città del Messico nel 1880.
- (b) Schema di tavoliere. Dal Bell.

Invece dei fagioli si usa un dado. Ciascuno parte dalla casella centrale corrispondente al suo colore. Scopo del gioco è far percorrere a tutti i propri segnaposti il circuito completo della croce, riportandoli alla casella di partenza.

Solo tirando 1 si mette un segnaposto nella casella di partenza; coi tiri successivi lo si fa proseguire, una casella per punto; il tiro 6 vale doppio, cioè 12 caselle.

Il primo giocatore può decidere di andare (con *tutti* i suoi segnaposti) nel senso delle lancette dell'orologio o in senso inverso. Il secondo può decidere di andare nella direzione del primo, o in senso opposto. Si entra nella casella di partenza con un tiro esatto; se (con tutti i segnaposti vicini all'arrivo) il tiro non può essere utilizzato, lo si perde. Non si può entrare in una casella occupata da un altro segnaposto (proprio o avversario). Chi perde un tiro paga una posta. Chi arriva su una casella trapezoidale (adiacente a una delle quattro farfalline nere) paga due poste. Chi arriva su una delle caselle estreme, arrotondate, ha diritto a tirare il dado un'altra volta.

Giocando in tre, ciascuno ha 5 segnaposti; giocando in quattro, ciascuno ne ha 4.

21. *Pachisi*

Akbar, sultano musulmano della dinastia moghul d'India (1542-1605) deve la fama alle sue conquiste (Afghanistan orientale, Bengala, Kashmir, gran parte del Deccan) e a un tentativo di riforma sociale e religiosa, mirante a parificare, di fronte allo stato, sudditi musulmani e indù.

Così le enciclopedie. Altri libri ci dicono che Akbar giocava a Pachisi sui pavimenti di marmo dei suoi palazzi, (vedi illustrazione n. 30) usando per pedine schiave flessuose, o baiadere. Niente di nuovo sotto il sole: ancor oggi a Maròstica (VI) si giocano gli «scacchi viventi», con veri uomini vestiti da Re, e vere donne che fan da Regine, e veri cavalli che fanno da cavalli. I cavalli forniscono lo spettacolo più divertente, perché quando stanno fermi a lungo su una casella fanno la cacca o fanno la pipì.

Tracce di pavimenti lastricati in modo da servire per tavolieri di Pachisi si trovano ad Agra, Allahabad e Fatehpur-Sikrim. Oltre ad Akbar, giocarono a Pachisi nel modo suddetto anche altri sultani della dinastia moghul.

Si ritiene che il Pachisi si giocasse anche prima di Akbar. Ancora oggi è il gioco nazionale dell'India, e si pratica usualmente su un tavoliere di stoffa ricamata. Negli Stati Uniti è un diffuso gioco in scatola, chiamato *Parcheese*.

Riproduciamo il tavoliere del Pachisi nella illustrazione n. 31. Le regole sono più o meno quelle del Ludo, più complicate; complicatissime se si pretende di usare i dadi indiani autentici.

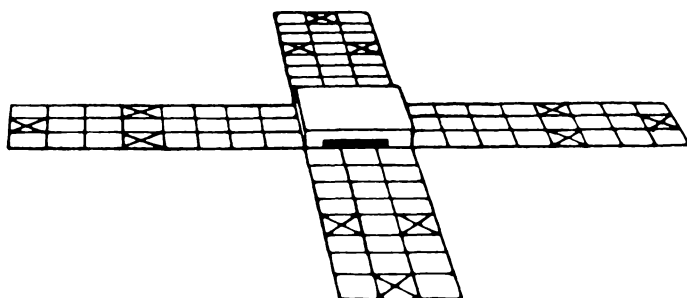
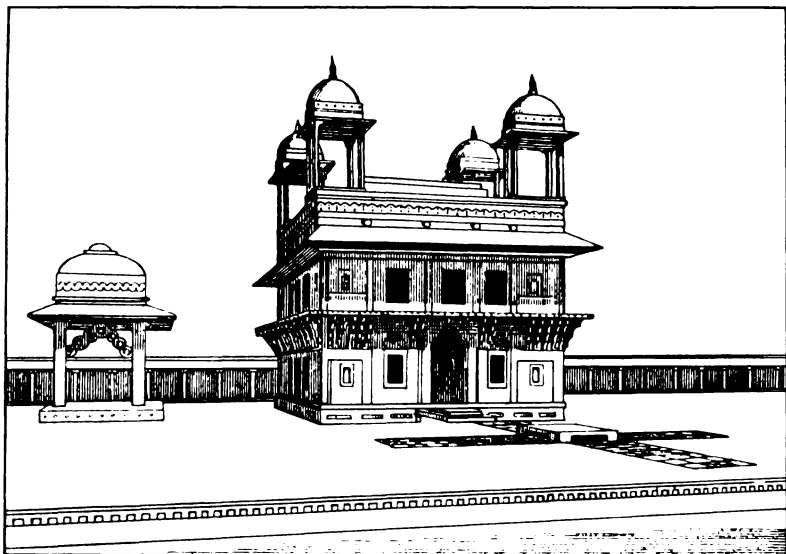


Illustrazione n. 30 Uno dei palazzi del sultano Akbar, col lastricato per il Pachisi.

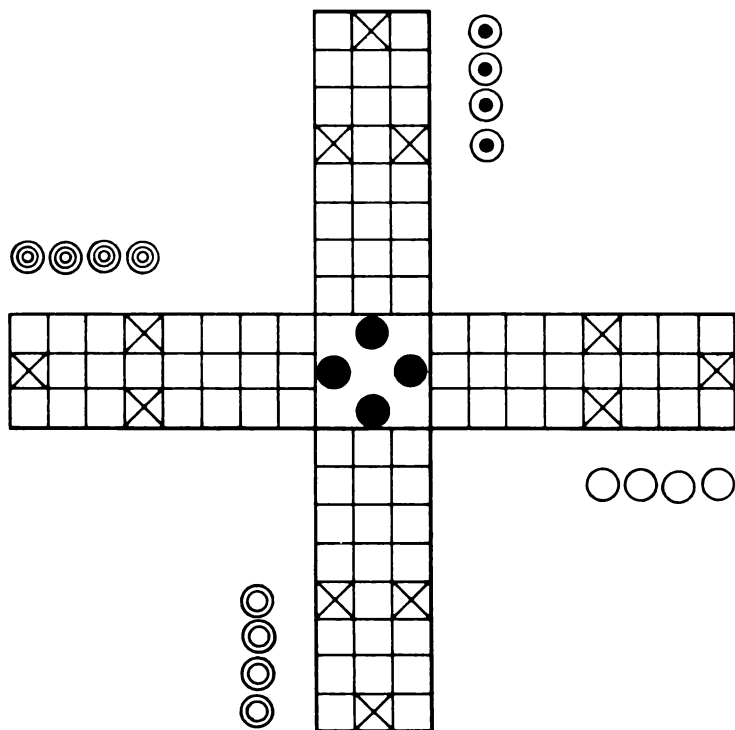


Illustrazione n. 31 Il tavoliere del Pachisi, con le quattro pedine di diverso colore dei quattro giocatori.

22. *Gioco dell'Oca*

Francesco I de' Medici, granduca di Toscana (1574-1587) è sbrigato dalle enciclopedie con poche parole: «principe di scarsa intelligenza, frivolo». Verso il 1580 ebbe la frivolezza e la scarsa intelligenza di mandare un Gioco dell'Oca al sinistro Filippo II, re di Spagna: la persona meno adatta per apprezzare un simile regalo.

Questa notizia non è molto sicura. Autori tedeschi come il Kern dicono che il Gioco dell'Oca è nato probabilmente in Germania, autori francesi come il D'Allemagne dicono che è nato probabilmente in Francia. Dell'origine italiana del Gioco dell'Oca sono convinti, invece, autori inglesi come il Murray che prestano fede a quanto diceva il Carrera nel 1617. Citeremo più avanti quel che diceva il Carrera.

Di certo, gli anni in cui si diffonde in Europa il Gioco dell'Oca sono questi. Un documento inglese parla del «nuovo e molto piacevole Gioco dell'Oca» in data 16 giugno 1597.

È probabile che questo gioco abbia radici lontane: un gioco su tavoliere a spirale facevano gli egizi e ne fanno ancora uno simile i beggara nel Sudan (2868 a.C.: il Serpente Arrotolato).

Ma mentre il gioco degli egizi e dei beggara, per quanto ne sappiamo, si svolge semplicemente come simulazione di una corsa su un percorso a spirale, il Gioco dell'Oca complica in due modi la simulazione: introducendo caselle fauste e nefaste, e connotando queste caselle con valori mitologici o ideologici, così che il percorso venga a simboleggiare una vicenda. Non diversamente gli Zuñi del New Mexico hanno inserito nello schema astratto dell'Alquerque la tradizione religiosa del serpente Kolowis. (Altri esempi di percorsi che simboleggiano una vicenda profana o religiosa ci vengono da altre culture: dalla Cina il Gioco della Promozione dei Mandarini, dal Tibet il Gioco della Rinascita.)

Un interessantissimo frammento di gioco di percorso italiano della seconda metà del XVI secolo è stato scoperto di recente e lo vedete nel catalogo *Come giocavamo* 1984: reca caselle denominate Paura (5), Fatica (6), Pigritia (9), Industria (38), Forno (39), Prudentia (42), Accidia (43).

Esaminiamo una per una le caselle fauste e nefaste del Gioco dell'Oca, e i loro valori mitologici o ideologici. Partiamo dallo schema a 63 caselle, che è il più antico. Ci riferiamo alla illustrazione n. 32; riproduce un tavoliere di Gioco dell'Oca databile in area padana alla metà del Seicento. È custodito nella Civica Raccolta delle Stampe A. Bertarelli di Milano.

Le caselle fauste recano il disegno di un'oca, e la scritta «replica il punto» o «il ponto». Vuol dire che chi è arrivato in quella casella, spostando il proprio segnaposto secondo il tiro dei dadi, raddoppia, facendo un altro balzo in avanti. Queste caselle sono distribuite sul tavoliere, a partire dalla 5, di 9 in 9. Il loro elenco è dunque: 5, 14, 23, 32, 41, 50, 59.

Una seconda serie di oche è distribuita sul tavoliere, sempre di 9 in 9, a partire dalla casella 9. Il loro elenco è dunque: 9, 18, 27, 36, 45, 54, 63. (Le preferenze numerologiche sono evidenti: 63 caselle = 7×9 ; 14 oche = 7×2 .)

Ne conseguirebbe che chi al primo tiro facesse 9 arriverebbe di filato, «replicando il punto», alla casella 63, cioè alla vittoria. Per evitare questo, la casella 26 e la casella 53 recano l'immagine delle due possibili combinazioni di dadi a totale 9. La 26 mostra il punto di 3 e 6 con la scritta «chi nel principio tira 'sto punto venga qui». La 53 mostra il punto di 4 e 5, con identica scritta.

Passiamo ora alle caselle più o meno nefaste.

La 6 mostra l'immagine di un ponte con la scritta «paga e va al 12». C'è il vantaggio di un raddoppio, ma si deve versare nel piatto una posta convenuta.

La 19 mostra una casa, che può avere l'insegna di un'osteria o di una locanda, con la scritta «paga; sta sin ognun tiri 3 volte». Si deve versare nel piatto la posta convenuta e star fermi per tre giri.

La 31 mostra un pozzo con la scritta «paga e sta sin un ti cavi». Si deve versare nel piatto la posta convenuta e sottostare alla più crudele fra le leggi dell'oca: non ci si muove più dalla casella fin che in essa non arrivi un salvatore malcapitato. Solo allora chi era caduto nel pozzo può uscirne, ma il nuovo venuto prende il suo posto.

La 42 mostra un labirinto (sull'immagine del quale ci intratterremo più avanti) con la scritta «paga e torna al 39».

La 52 mostra una galera, cioè una nave su cui s'imbarcano i galeot-

ti; nel tavoliere della illustrazione n. 32 la galera sembra una gondola; in altri tavolieri ha l'immagine di una prigionia con inferriate. La scritta ripete l'ordine crudelissimo della 31.

La 58 ha un'immagine di morte, un teschio (in altri tavolieri è uno scheletro) con la scritta «paga e precipia il gioco»: si deve versare nel piatto la posta convenuta e tornare all'inizio. In alcuni tavolieri tornare all'inizio vuol dire prender posto nella casella 1. Il tavoliere dell'illustrazione n. 32 ha invece un atrio o vestibolo (con la scritta «luna mete», cioè «luna mette», a indicare che tutti prima di cominciare il gioco versano nel piatto la posta convenuta; questa «luna» si contrappone elementarmente al «sole» della casella 63).

La casella 63 reca la scritta «sole vince» (e questo sole si contrappone elementarmente alla luna dell'atrio o vestibolo che precede la casella 1).

È sottinteso che alla casella 63 si deve arrivare con tiro esatto. I punti eccedenti si percorrono all'indietro (come in Serpi e Scale); per esempio chi fosse arrivato alla casella 61 e tirasse coi dadi un totale di 7 punti si ritroverebbe alla 58. Per questo la casella 58 è forse ancor più temuta delle caselle 31 e 52. Quanto all'immagine, si deve sottolineare che la morte veniva rappresentata un tempo con maggior insistenza che oggi: la si trova anche nei tarocchi. In certi giochi l'immagine di morte del giocatore (teschio o scheletro) è sostituita dall'immagine di morte dell'oca, che giace trafitta da una freccia (e non è detto che debba sembrare meno crudele questa di quella).

A proposito di immagini e scritte, è importante notare che in certi tavolieri le scritte mancano totalmente. Si deve intendere che il tavoliere, sotto forma di foglio volante, venisse venduto senza istruzioni perché tutti i giocatori conoscevano a memoria il significato delle immagini. Un tavoliere senza scritte è riprodotto nella illustrazione n. 33. La quale serve anche d'esempio per lo schema non a 63 bensì a 90 caselle.

(Sembra di poter dire che lo schema a 63 caselle è il più antico e il più diffuso. Subito dopo viene, per diffusione, lo schema a 90 caselle; 90 sono i numeri della Tombola e del Lotto. Fra i parenti stretti dell'Oca, parenti ricchi con caselle tutte figurate, il Gioco del Barone aveva 76 caselle, il Gioco della Birba 65, il Gioco dei Personaggi 56. Ma attraverso i secoli ci son stati Giochi dell'Oca, e giochi affini e

non affini, con quasi tutti i numeri di caselle immaginabili. Chi sfoglia il Negri-Vercelloni 1958 per esempio trova numeri di caselle variabili da 20 a 40, 43, 45, 50, 53, 56, 57, 60, 61, 64, 65, 68, 70, 72, 75, 76, 78, 80, 83, 100, 107. Io sono molto scrupoloso e non ho messo questi numeri a caso, li ho controllati uno per uno. Li hanno messi a caso quelli che di volta in volta hanno inventato quei giochi, «dando i numeri» come si dice dei matti.)

Ancora: il foglio volante veniva venduto come tale, senza istruzioni senza dadi e senza segnaposti. Solo in anni recenti sono apparsi quelli che merceologicamente si chiamano «giochi in scatola», comprendenti oltre al tavoliere un opuscolo di istruzioni, e i dadi, e i segnaposti, e i gettoni, e altri attrezzi indispensabili al gioco. Oggi anche il Gioco dell'Oca è diventato un «gioco in scatola», ma a memoria d'uomo ancora pochi decenni fa era un foglio volante.

Chi restasse perplesso di fronte a queste informazioni rifletta che anche un mazzo di carte si vende senza istruzioni: che un Fante valga 8 o 11 l'acquirente lo sa da sé; né col mazzo di carte si vendono (se non eccezionalmente) gettoni, libretti marcapunti e biro per marcare i punti.

Dobbiamo ora intrattenerci sull'immagine della casella 42, il labirinto. A volte è rappresentato come una lugubre trappola murata, a volte come un tappeto di aiuole e di siepi, a volte è un giardino con una semplice siepe attorno, a volte un giardino in collina che assomiglia all'Eden sulla cima del purgatorio.

In questo oscillare d'immagini nel Gioco dell'Oca il labirinto rivive le vicende iconografiche e ideologiche che l'hanno accompagnato nei secoli, prima e dopo la sua inserzione nel Gioco dell'Oca. (Queste vicende sono state rintracciate e raccontate dal Santarcangeli e dal Kern.)

Anche nella lingua degli scrittori italiani il labirinto è a volte immagine di costrizione e spasimo, a volte immagine di gioco amoroso. Molte citazioni pertinenti a queste due possibilità si leggono nel dizionario del Battaglia.

Paretimologicamente il latino stesso *labyrinthus* può diventare *laborintus* per incrocio allusivo con *labor*, «fatica». Effettivamente da una radice nordica di «fatica» viene l'inglese *amazement*, da cui *maze*, «labirinto».

Ma tutta la storia del labirinto è così a due facce, trappola murata e giardino, costrizione a gioco amoroso, che ci si può domandare: cosa sappiamo noi di quel che successe a Cnosso prima dell'inizio dei lavori di Dedalo? Chi ci dice che il labirinto non nasca come gioco, come quello della villa Pisani di Stra, e che *poi* venga stravolto a carcere speciale per mostri?

Ammettiamo pure che nel mito greco il labirinto sia sempre e solo il carcere speciale del mostro, dove entra a combattere l'eroe. Ma sul pavimento delle cattedrali medievali il labirinto è già diventato metafora. Lo percorrono in ginocchio quelli che non possono andare in pellegrinaggio reale, lo chiamano «chemin de Jerusalem». Fra Palermo e Catania la trasposizione di un pellegrinaggio in Terrasanta sul terreno di un palazzo è una metafora ancor più complessa, di metaforicità ironica. L'ha raccontata Annalisa Moncada in *L'anno venturo di là dal mare* (Longanesi 1981).

E proprio ai giorni nostri, una volta spostato il labirinto dal terreno (di carceri o di delizie) alla carta, il labirinto è un *gioco* (considerando il gioco come grado zero delle possibili avventure intellettuali), o può ancora essere qualcosa di serio, può essere nuovamente serio?

Probabilmente il lettore sarà propenso ad abbracciare la prima ipotesi.

«*Cimitero generale*, lesse Lello sopra la freccia quando era ormai sicuro di essersi smarrito. Perfino lui, che ormai ci lavorava da anni, conosceva solo in minima parte i corridoi e i passaggi, i bruschi gomiti e gli anomali anditi, le diramazioni, le buie e stratificate rampe di scale e scalette, gli inesplicabili dislivelli e contorcimenti dell'antico palazzo del Comune. Gli pareva di essere la punta della matita di Botta, quando, risolti tutti gli altri giochi, si metteva sdegnosamente a percorrere gli inganni concentrici di un labirinto della "Settimana enigmistica".»

Questo Lello, impiegato comunale, a cui sembra di essere la punta della matita di un collega, è un poveraccio, personaggio secondario del romanzo *La donna della domenica* di Fruttero & Lucentini (Mondadori 1972). Il collega Botta, maniaco di enigmistica, è un povero fesso anche agli occhi del poveraccio Lello. Siamo al pavimento della stupidità, o, se si preferisce, della miseria umana. Il labirinto non solo è uno stupido gioco di un settimanale da impiegati comunali, ma è

il più misero di tutti quei giochi, sembrano suggerire Fruttero & Lucentini. E i lettori saranno d'accordo con loro.

Ma chi vi ha detto che ci siano solo i labirinti della «Settimana enigmistica»?

Bernard Myers ha inventato labirinti alla Escher con illusioni ottiche tridimensionali. Greg Bright ha inventato labirinti che diventano tridimensionali pur giocandosi su un foglio di carta, perché il foglio è fustellato: arrivato a un buco passi dall'altra parte voltando la pagina, continui il percorso finché trovi un altro buco e torni su questa prima faccia del foglio. Dal 1978 la Newspaper Enterprise Association distribuisce a una catena di giornali americani labirinti «a tempo»: si giocano con un cronometro, oltre che con una matita, non basta uscirne o arrivare al centro: ci si deve arrivare entro tot minuti primi e secondi. E già dal 1975 si son visti videogame nei quali si perde se non si arriva in tempo.

Il mito non diceva che Teseo dovesse arrivare al Minotauro prima dell'alba. Siamo diversi dai greci.

Veniamo alla fonte su cui si basa il Murray per fissare a Firenze nel 1580 circa la nascita del Gioco dell'Oca. È un libro di Pietro Carrera intitolato *Il Gioco de gli Scacchi*, pubblicato nel 1617 a Militello (s'intende non Militello Rosmarino in provincia di Messina, bensì Militello in Val di Catania, marchesato dei Branciforte).

Dice il Carrera, parlando delle trasformazioni a cui possono essere soggetti certi giochi:

«È chiaro che gli huomini spiritosi dopo la prima inventione della cosa sull'istesso fondamento aggiungendo, o mutando, ritrovano altre invenzioni, come è noto essere avvenuto al ritrovamento del gioco dell'Oca ne' tempi de' nostri padri, perché questo gioco essendosi ritrovato in Firenze, e piacendo sommamente parve a Francesco di Medici gran Duca di Toscana di mandarlo alla Maestà del Re Filippo II in Ispagna, ove pubblicato diè materia a' buoni ingegni di ritrovare altri poco differenti dal primo, fra' quali vi è il gioco detto la Filosofia Corteggiana ritrovato da Alonso di Barros spagnuolo.»

Non conosciamo la Filosofia Corteggiana del Barros, ma conosciamo attraverso opere buone come quella del D'Allemagne, del Love, di Girard-Quetel e altre meno buone come quella di Mascheroni-Tinti un mare di variazioni del Gioco dell'Oca.

In questa famiglia, o in altre imparentate con essa, rientrano i giochi per i quali si sbizzarri a inventar tavolieri il Mitelli.

Ancora una volta, in questa famiglia, due sono le matrici di mutamento genetico: complicazioni del meccanismo di gioco e connotazioni mitologiche o letterarie o ideologiche.

23. Backgammon

Lo *Oxford English Dictionary* data al 1645 la comparsa della parola «backgammon» nella lingua inglese e dice che forse questo gioco («game») prese questo nome (da «back-game») perché spesso le pedine sono costrette a tornare indietro («back»).

Di fatto il nome è inglese, ma il gioco, nelle sue linee fondamentali, è antichissimo. Anche se non vogliamo credere che si possa risalire all'egizio Sen't e al sumerico Gioco di Ur, certamente dobbiamo risalire al Tàbula del medioevo europeo e dunque al Tàbula dell'antica Roma.

Cominciamo descrivendo il Backgammon come si gioca oggi nel mondo anglosassone, e quindi tra l'altro in Italia. Osserviamo la illustrazione n. 34.

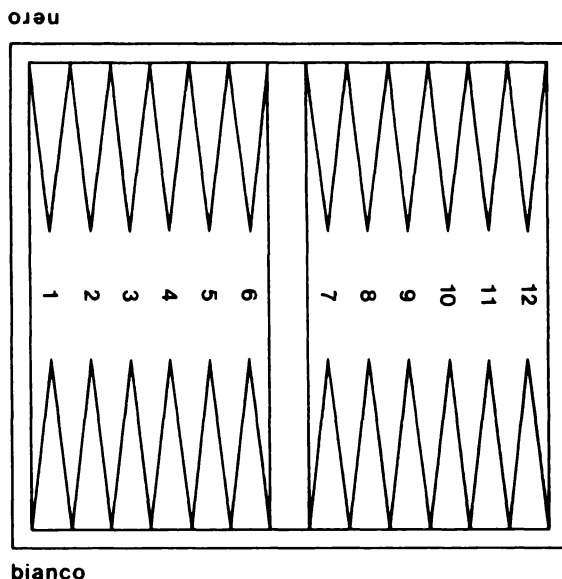


Illustrazione n. 34 Backgammon. Il tavoliere è diviso in un campo bianco e un campo nero. Le 24 frecce hanno un'unica numerazione, da 1 a 12. Il *bar* separa le frecce 1-6 dalle frecce 7-12.

Si gioca in due, su uno speciale tavoliere rettangolare, diviso da una linea intermedia (*bar*). Lungo ogni lato maggiore del rettangolo sono disegnati 12 triangoli (freccie) che possono avere colori uniformi o alterni.

Il tavoliere si considera diviso in un «campo nero» (a nord) e un «campo bianco» (a sud). Le 24 frecce hanno nominalmente un'unica numerazione, da 1 a 12: si fronteggiano la freccia 1 nera e la freccia 1 bianca, eccetera.

I due giocatori («nero» e «bianco») siedono affrontati, uno a nord (volto a sud), e l'altro a sud (volto a nord).

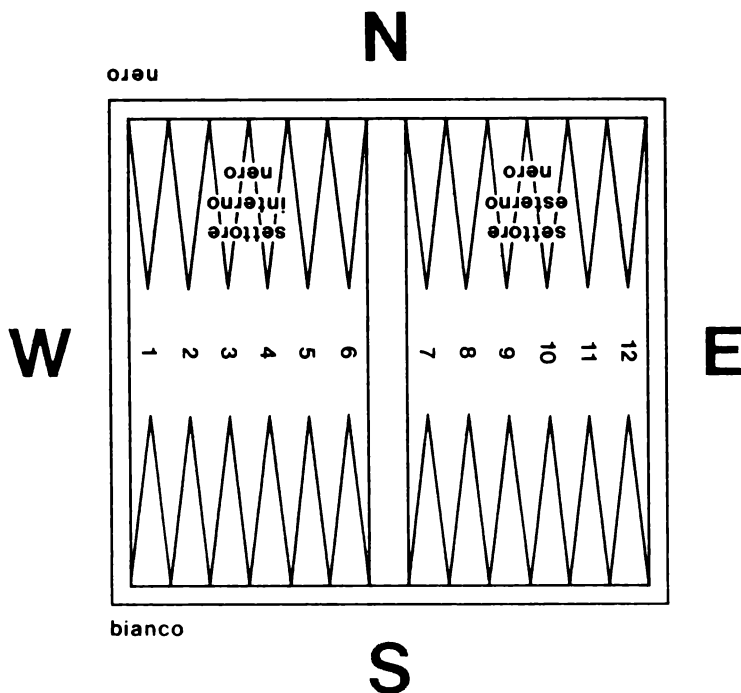


Illustrazione n. 35 (a) Backgammon. Il giocatore nero vede il proprio campo diviso in due settori, uno «interno» e uno «esterno». Quello «interno» sta alla sua destra.

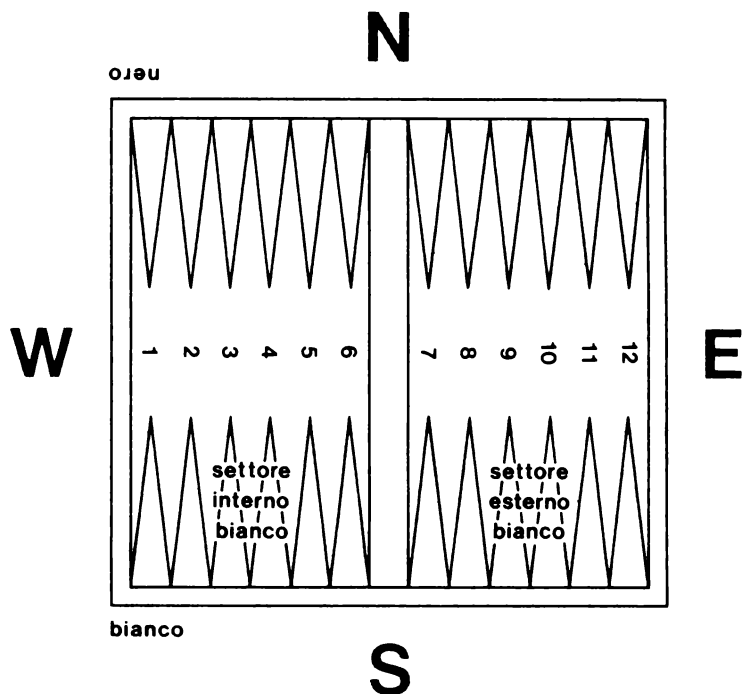


Illustrazione n. 35 (b) Backgammon. Il giocatore bianco vede il proprio campo diviso in due settori, uno «interno» e uno «esterno». Quello «interno» sta alla sua sinistra.

Il giocatore nero vede il proprio campo diviso in due «settori»: settore interno nero, comprendente le frecce da 1 nera a 6 nera; settore esterno nero, comprendente le frecce da 7 nera a 12 nera. Vedi l'illustrazione n. 35 (a).

Specularmente il giocatore bianco vede il proprio campo diviso in settore interno bianco (frecce da 1 bianca a 6 bianca) e settore esterno bianco (frecce da 7 bianca a 12 bianca). Vedi l'illustrazione n. 35 (b).

Il nero ha il proprio settore interno a destra, il bianco ha il proprio settore interno a sinistra.

Ciascuno riceve 15 pedine (l'uno nere, l'altro bianche). La disposi-

zione iniziale delle pedine sul tavoliere è speculare come mostra l'illustrazione n. 36.

Per ciascun giocatore, primo scopo del gioco è portare tutte le proprie pedine nel proprio settore interno. Pertanto il nero fa girare le proprie pedine, freccia per freccia, in senso antiorario (da SW a SE a NE a NW). Il bianco fa girare le proprie pedine in senso orario (da NW a NE a SE a SW).

Questa è una delle poche cose difficili da imparare.

Per rendere chiaro il diverso movimento delle pedine nere e delle pedine bianche sprechiamo molto spazio: diciamo la cosa prima in un modo nella illustrazione n. 37, poi in un altro modo nella illustra-

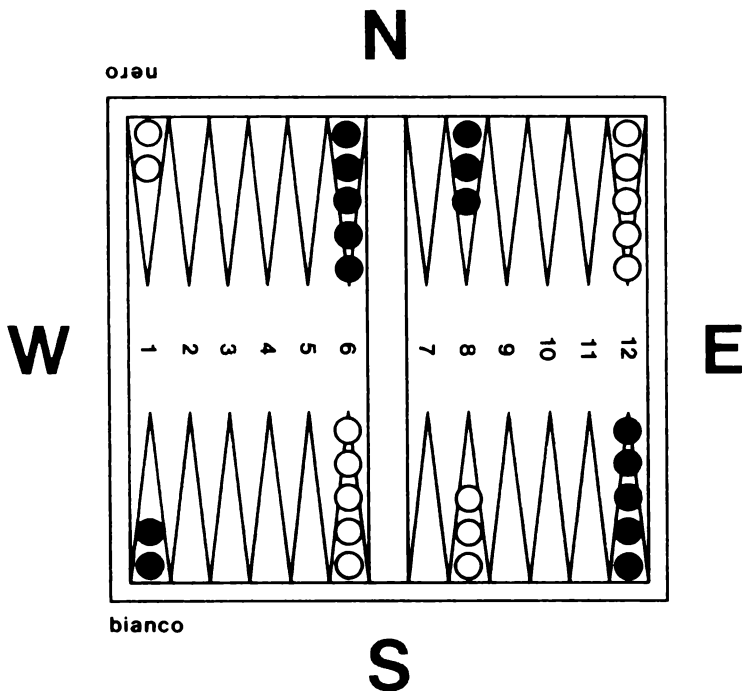


Illustrazione n. 36 Backgammon. Disposizione iniziale delle pedine sul tavolo.

zione n. 38. Se riuscite a mettervi in testa questi movimenti, astrattamente, ma non riuscite ad assimilarli fisicamente, non riuscite a «prendere la mano» in modo istintivo, il rimedio c'è: per qualche giorno o per qualche anno giocate tenendo sempre le pedine di uno stesso colore. L'avversario dovrebbe permettervelo, perché la scelta del colore non comporta nessun vantaggio.

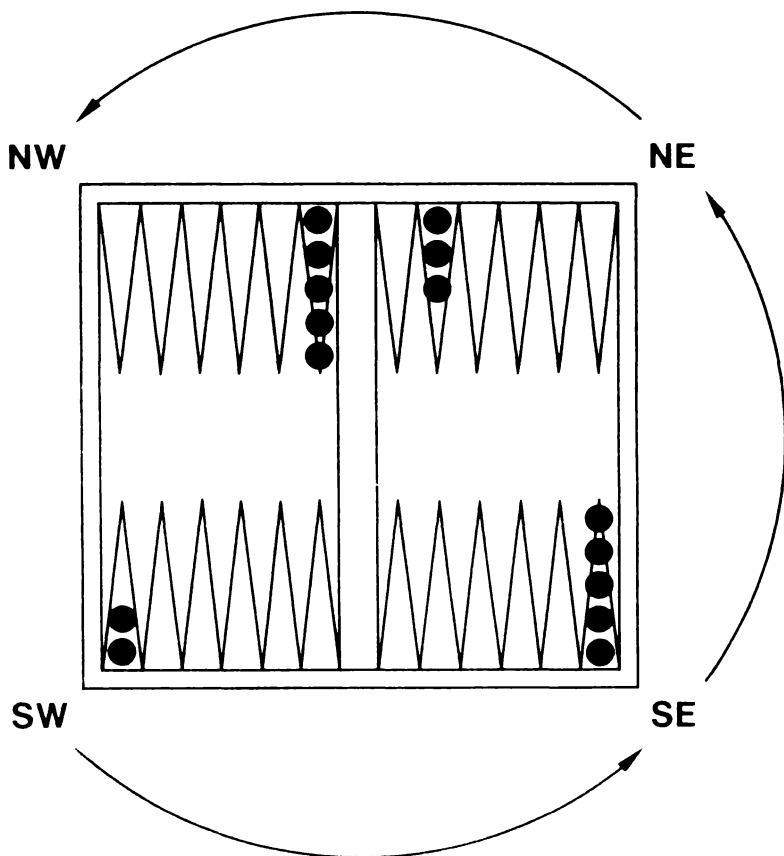


Illustrazione n. 37 (a) Backgammon. Il nero fa girare le sue pedine da sud-ovest a nord-ovest.

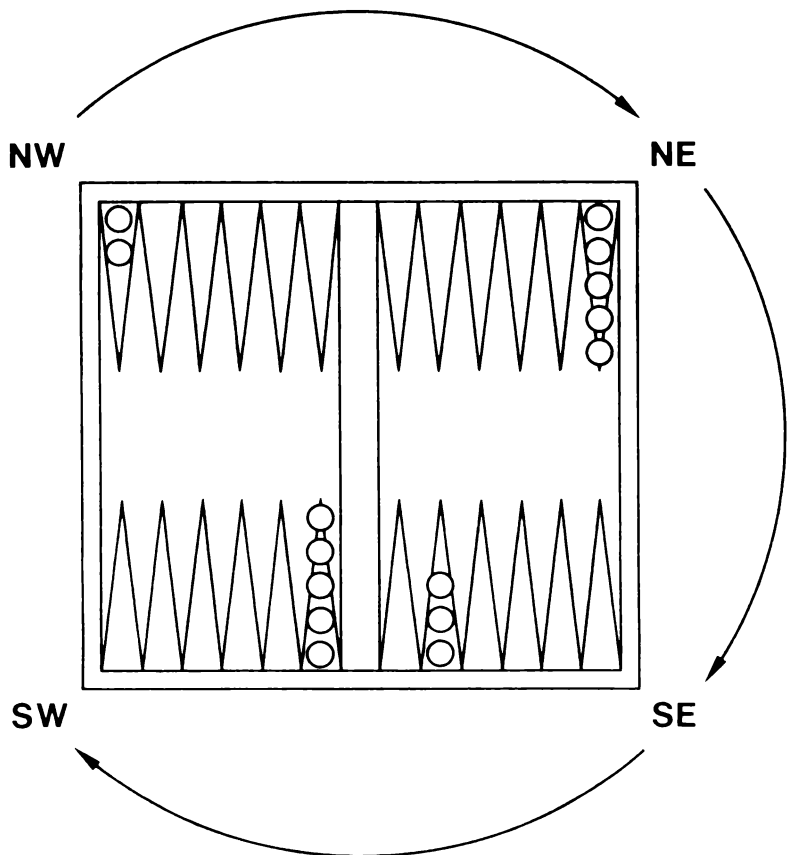


Illustrazione n. 37(b) Backgammon. Il bianco fa girare le sue pedine da nord-ovest a sud-ovest.

Le pedine si spostano in base al tiro di due dadi. Il punteggio conseguito con il lancio dei dadi può essere usato in due modi:

- a) associando una pedina al primo dado e un'altra pedina al secondo dado (per es. se tira 2 e 4, il giocatore sposterà una pedina di 2 frecce, l'altra di 4);

- b) associando a una sola pedina la somma dei punti dei dadi (per es. se tira 2 e 4, il giocatore sposterà una stessa pedina prima di 2 e poi di 4 frecce o viceversa, per un «totale» di 6 frecce).

Nel caso di tiro doppio il giocatore ha diritto a mossa doppia. Se per es. entrambi i dadi segnano 3, non si calcola 3×2 con un «totale» di 6, bensì 3×4 con un «totale» di 12 e si hanno le possibilità seguenti:

- a) spostare 1 pedina per un «totale» di 12 frecce;
- b) spostare 2 pedine per un «totale» di 6 frecce ciascuna;
- c) spostare 4 pedine di 3 frecce ciascuna;
- d) spostare 1 pedina di 3 frecce e 1 pedina per un «totale» di 9 frecce;
- e) spostare 1 pedina per un «totale» di 6 frecce e 2 pedine di 3 frecce ciascuna.

Ogni mossa va chiaramente scandita nelle sue componenti, controllando le tappe intermedie e non il «totale».

Questa è una cosa che alcuni trovano duro mettersi in testa. Castigate il principiante che tirando 2 e 4 dice: «Sei!». Dategli sulle dita con un righello, obbligate a ripetere cento volte (oralmente o per iscritto): «Due e quattro non fa sei; due e quattro fa due e quattro, o quattro e due, ma non fa sei, non fa sei, non fa sei». Insistete:

«Se una pedina sposta, ad esempio, per un totale di 6 frecce in base a un punteggio di $2 + 4$, deve risultare chiaro che prima si sposta di 2 frecce e poi di 4 o viceversa. Per brevità, tra adulti vaccinati, tra gente sposata, si può dire che la pedina si sposta per un totale di 6 frecce, ma il movimento non avviene contando le frecce da 1 a 6, bensì contando le frecce prima da 1 a 2 e poi da 1 a 4 o viceversa.»

Insistete. Questa regola è importante perché non sempre una pedina si può spostare.

Una pedina si può spostare, e può raggiungere la freccia a cui la porta il calcolo del giocatore, solo a patto che non siano bloccate né la freccia d'arrivo né la freccia o le frecce delle tappe intermedie.

Una freccia è bloccata quando si trova occupata da 2 o più pedine avversarie.

Una freccia è libera quando:

- a) non è occupata da nessuna pedina;
- b) è occupata da una o più pedine dello stesso giocatore (ogni

freccia può ospitare quante pedine si vogliono, purché dello stesso colore; se, mettendole in fila, vanno oltre la punta della freccia, le si sovrappone, a strati);

c) è occupata da una sola pedina avversaria.

La pedina che arriva su una freccia (o fa tappa intermedia su una freccia) in cui si trovi una pedina avversaria, la «butta fuori».

Una pedina che sia buttata fuori viene posta sul *bar*.

Chi ha una pedina (o più pedine) sul *bar* non può fare nessuna mossa finché la pedina non sia rientrata in gioco (finché tutte le pedine non siano rientrate in gioco).

Una pedina rientra in gioco collocandosi nel settore interno

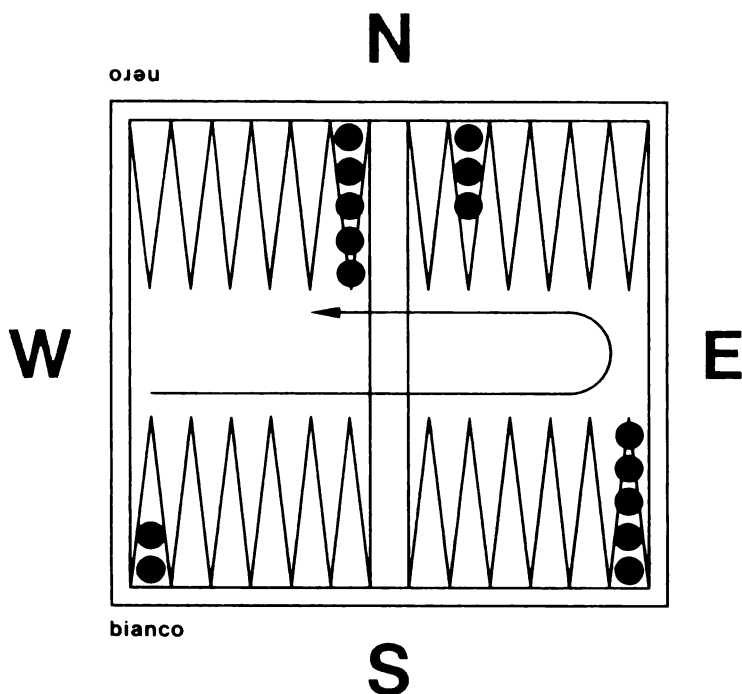


Illustrazione n. 38 (a) Backgammon. Il nero fa girare le sue pedine in senso antiorario.

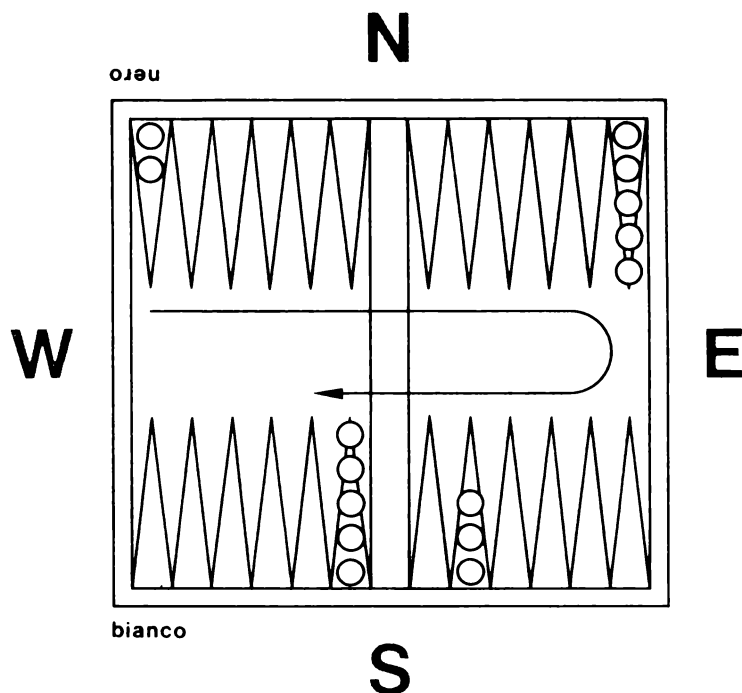


Illustrazione n. 38 (b) Backgammon. Il bianco fa girare le sue pedine in senso orario.

dell'avversario, se le si può assegnare il punteggio di un dado che la porti a occupare una delle frecce da 1 a 6, purché tale freccia sia libera. Rientrando, una pedina può buttar fuori, a sua volta, una pedina avversaria.

Con una stessa mossa (tappa intermedia, o tappe intermedie, e arrivo) una pedina può buttar fuori più pedine avversarie.

La mossa è sempre obbligatoria, se possibile. Se solo due mosse sono possibili, si deve eseguire quella indicata dal dado di valore più alto.

All'inizio si decide per accordo o per sorteggio chi è bianco e chi è nero.

Ciascuno tira simultaneamente un dado. Giocherà per primo chi avrà fatto il punteggio più alto. Questo giocatore comincia utilizzando il punteggio dato dal suo dado e da quello dell'avversario. Nei tiri successivi ciascuno usa, a turno, i propri due dadi.

Ciascuno lancia sempre i propri dadi (a mano nuda, o con un bus-solotto) dalla parte del tavoliere che sta alla sua destra. I dadi devono fermarsi all'interno di questa parte del tavoliere, appoggiati sul fondo. Se anche un solo dado cade obliquo (appoggiato al bordo delle pedine) o cade sulle pedine, entrambi i dadi devono essere tirati di nuovo.

Se non siete miopi, usate dadi piccolissimi, che non spostino le pedine urtandole.

Quando un giocatore ha portato tutte le proprie pedine nel proprio settore interno, comincia a toglierle. I numeri che si ottengono col lancio dei dadi sono associati ai numeri delle frecce. Per esempio, tirando 2 e 6 si toglie una pedina dalla freccia 2 e una dalla freccia 6. Tirando un doppio 5 si tolgono quattro pedine dalla freccia 5.

Invece di togliere una pedina, il giocatore può eseguire una mossa: con un tiro di 2, invece di togliere una pedina dalla freccia 2, può spostare una pedina dalla freccia 6 alla freccia 4.

Fare una mossa è obbligatorio se la freccia corrispondente al tiro è vuota.

Se un giocatore tira 6 e non ha pedine sulla freccia 6, il tiro vale per pedine che stiano sulla freccia 5 e così via (il tiro viene «assorbito» da pedine che occupano frecce successive, in valore decrescente).

Vince chi per primo toglie tutte le proprie pedine.

La vittoria può essere di tre tipi, a seconda della situazione in cui si trova l'avversario:

- a) vittoria semplice, se l'avversario ha già portato tutte le proprie pedine nel proprio settore interno e ne ha già tolta almeno una;
- b) vittoria doppia (*gammon*) se l'avversario non ha ancora tolto nessuna delle proprie pedine;
- c) vittoria tripla (*backgammon*) se l'avversario ha ancora una o più pedine nel settore interno del vincitore o sul *bar*.

Si può giocare senza posta. Se si decide di giocare mettendo in palio denari o gettoni, l'azzardo può essere accresciuto usando il dado del raddoppio.

Il dado del raddoppio reca sulle sei facce i numeri 2, 4, 8, 16, 32, 64, in cifre arabe, e serve ad aumentare progressivamente la posta stabilita inizialmente per la partita.

All'inizio del gioco il dado del raddoppio viene posto al centro del *bar* in modo che sulla faccia superiore compaia il numero 64: ciò sta a indicare che la posta in gioco è quella stabilita.

In qualunque momento del gioco, quando è il suo turno, cioè prima di tirare i dadi, un giocatore può, se lo desidera, raddoppiare la posta in gioco. Basterà che porti verso l'alto la faccia del dado che reca il 2 e dica: «Raddoppio».

L'avversario può decidere di:

- a) rifiutare il raddoppio: la partita ha termine; chi non ha accettato il raddoppio paga la posta stabilita all'inizio;
- b) accettare il raddoppio: la partita continua e la posta in gioco risulta doppia di quella inizialmente stabilita.

A questo punto però il dado del raddoppio passa sotto il controllo di chi ha accettato il raddoppio precedente. Solo chi ha accettato il raddoppio può effettuare il raddoppio successivo.

I raddoppi successivi si effettuano portando verso l'alto le facce del dado che recano il 4, l'8, eccetera.

Qualora si arrivi, di raddoppio in raddoppio, a spostare verso l'alto la faccia del dado che reca la cifra 64, nessun raddoppio ulteriore è possibile.

Alla fine della partita la posta in palio si moltiplica per la cifra indicata dal dado del raddoppio, e inoltre si moltiplica ancora per 2 nel caso di vittoria doppia (*gammon*) o per tre nel caso di vittoria tripla (*backgammon*), come già detto.

La bibliografia sul Backgammon, a livello divulgativo e professionale (ci sono negli Usa giocatori di professione), è enorme. Un paio di titoli sono stati tradotti in italiano (Jacoby-Crawford, Goren); quello che a me sembra il migliore è il Dwek.

Detto questo, che è l'essenziale, il discorso si complica. Dissuadiamo dal proseguire nella lettura chi non abbia ben assimilato, con gli anni, il Backgammon.

Il Backgammon, gioco antico e diffuso in aree vaste e dissimili, ha molte varianti. Una buona collezione di varianti si trova nell'Arnold Arnold.

Tra queste la più notevole è quella chiamata Puff. Diffuso in Germania, il Puff si gioca sempre in due persone, sempre con 15 pedine a testa, sempre con due dadi, sempre con il tavoliere del Backgammon, sempre con le regole fondamentali del Backgammon. Chi sa giocare a Backgammon impara a giocare a Puff in dieci minuti.

Si parte col tavoliere sgombro. Ci riferiamo allo schema dell'illustrazione n. 39.

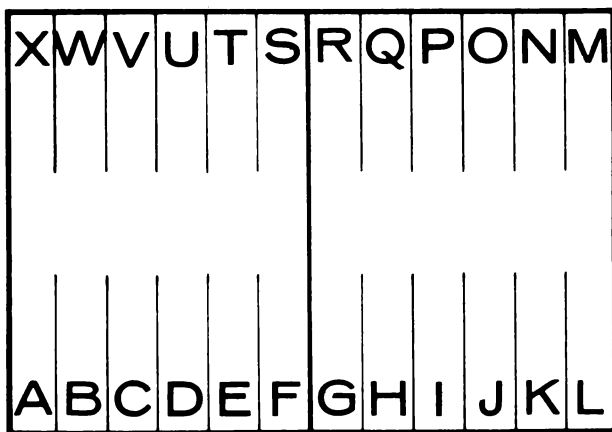


Illustrazione n. 39 Schema interpretativo per il tavoliere del Puff. Si intende che a ogni spazio indicato da lettera dell'alfabeto corrisponda una «freccia» di forma tradizionale (come nel Backgammon).

Entrambi i giocatori entrano, dall'esterno, in A e, procedendo in senso antiorario, secondo il punteggio dei dadi procedono verso X per togliere.

Vince chi per primo riesce a togliere tutte le proprie pedine da X.

Un giocatore, prima di muovere le pedine che ha già in campo, deve mettere in campo tutte le proprie pedine.

Le pedine che hanno subito cattura devono essere rimesse in gioco partendo sempre da A, prima che il giocatore possa fare altre mosse.

Il punteggio di ciascun dado serve per muovere una pedina. Non si può muovere una pedina con la somma dei punti dei 2 dadi. Prima si

deve usare il punto più basso con una pedina, poi il punto più alto con una seconda pedina. Se il punto più basso non può essere usato, si perdono entrambi i punti.

Tiro doppio, per esempio doppio 4. Si usa il primo 4 per muovere una pedina, il secondo 4 per muovere una seconda pedina, poi si usano i punti corrispondenti della faccia inferiore: il primo 3 per muovere una terza pedina, il secondo 3 per muovere una quarta pedina.

Altra regola per il tiro doppio: chi fa un tiro doppio tira ancora i dadi (e li tira poi ancora per ogni numero doppio successivo).

Una freccia non può essere occupata da più di due pedine. Quando una freccia è occupata da due pedine, è bloccata. È occupata da due pedine mie? Bene, è occupata anche per me.

Già il Backgammon è un gioco «cattivo». Il Puff è un gioco cattivissimo. Questa sua cattiveria compensa solo in parte la sua lentezza; le partite possono essere a volte brevi, come una partita media di Backgammon, a volte di una lunghezza intollerabile.

Analogo al Puff tedesco è lo Jacquet francese.

Analogo allo Jacquet francese è il Tric-trac francese. Per giocare al Tric-trac francese ci vuole un tavoliere diverso. Sui lati maggiori del tavoliere ci devono essere dei buchi in cui si infilano piccoli cavicchi per segnare i punti. È essenziale che le frecce abbiano colori alterni, per esempio bianco e nero, e che in ogni casa una freccia bianca ne fronteggi una nera.

Questo Tric-trac francese non è un gioco a rincorrersi come il Backgammon, come il Puff, come lo Jacquet: si vince con il massimo punteggio. Si ottengono certi punteggi occupando certe frecce, libere o già occupate da una pedina avversaria, secondo certe regole che qui *non* spiegheremo. Ciascun giocatore deve avere l'avvertenza di dividere nel modo più vantaggioso i punteggi dei dadi, perché, se sbaglia, i punti che non ha utilizzato a proprio vantaggio possono essere avvocati a sé dall'avversario. Questo è l'aspetto più interessante, perché chi gioca a Backgammon tante volte pensa (o dice, confidenzialmente): «Perché hai fatto queste mosse? Non ti conveniva di più fare così? Non l'hai *vista* quest'altra mossa?» e tutto finisce lì. Al Tric-trac francese, invece, le regole non sono un'opinione: a ogni mossa corrisponde un punteggio, e se il mio avversario non fa la mossa «giusta», che gli permette di realizzare il massimo del punteggio, io

gli faccio tutt'altro discorso: «Perché hai fatto questa mossa? Non vedi che ti conveniva di più fare così?» e gli porto via quel punteggio che si era segnato, e segno per me il punteggio maggiore che avrebbe potuto fare se avesse visto la mossa giusta.

Questo Tric-trac francese sembra abbia avuto la miglior descrizione in un libro firmato L... S..., intitolato *Le Grand Tric-trac*, pubblicato ad Avignone nel 1738.

Ma anche quello del 1822 che cito in bibliografia è un libro che fa spavento. In confronto, le tavole dei logaritmi sembrano un fumetto di «Topolino».

Non è detto che le regole del Tric-trac francese corrispondano a quelle del gioco che si chiamava Tric-trac in Italia. Giocava a Tric-trac il Machiavelli (lettera a Francesco Vettori, datata 10 dicembre 1513, che va di solito come introduzione al *Principe* e che può essere tranquillamente considerata una delle pagine più belle della letteratura italiana), giocavano a Tric-trac i personaggi del Parini (*Mezzogiorno*, vv. 1146-1194). Giocavano con regole più simili a quelle del Backgammon o con regole più simili a quelle del Tric-trac francese? Non si sa, e non si sa se a qualcuno interessi sapere cose di questo genere.

Si sa che fino alla fine dell'Ottocento si sono giocati giochi simili al Backgammon e al Tric-trac francese sotto il nome di Tric-trac o Tavola Reale.

Poi questo gioco scompare, in Italia. Nel 1972 io feci un'inchiesta diligente: in tutta Milano trovai in vendita solo una Tavola Reale, su tavolino intarsiato, da un antiquario (che non sapeva cosa fosse).

Negli anni successivi il gioco ha ricominciato ad avere da noi una certa diffusione. Non si può sapere quanti lo giocano davvero, però si trova in molte tabaccherie e negozi di articoli per regalo. Lo si chiama «Backgammon», nome inglese, e si crede che sia stato reimportato dagli Stati Uniti. Però forse molti hanno imparato a giocarlo nelle isole dell'Egeo, dove è diffusissimo tra greci e turchi col nome di Tàvli (che viene sempre dal vecchio romano Tàbula). Chi non ha fatto ferie in Egeo ha visto giocare a Tàvli in *Topkapi* (libro di Eric Ambler, *The Light of the Day*, 1962, e film di Jules Dassin, *Topkapi*, 1963, con Melina Mercouri, Peter Ustinov e Maximilian Schell, Oscar 1964 a Peter Ustinov).

24. Solitaire

Il matematico e filosofo tedesco Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646-1716) in una delle sue ultime lettere, datata 17 gennaio 1716, parla di un gioco chiamato Solitaire. «Solitaire» è parola francese; Leibniz scriveva in francese (e in latino; poco in tedesco). Chi si interessa di queste cose andrà a vedere, di Leibniz, un'opera stampata a Berlino nel 1710 (*annotatio de quibusdam ludis*) e terrà presente che del Solitaire sembra si parli per la prima volta in un libro anonimo, stampato a Parigi nel 1668, intitolato *La maison des jeux academiques*.

In francese a dire «Solitaire» non c'è pericolo di confondersi con altro tipo di gioco solitario e meno che mai con il solitario con le carte, che si chiama «réussite» o «patience». In italiano questo pericolo c'è. Il gioco di cui parlava Leibniz, in italiano si chiama «Solitaire» alla Francese, oppure Solitario Classico. Meglio: Solitario Classico alla Francese, perché, come vedremo, c'è anche un Solitario Classico all'Inglese.

Il Solitario Classico alla Francese si gioca su un tavoliere ottagonale con 37 buchi numerati da 1 a 37 e altrettanti cavicchi collocati in tali buchi: vedi illustrazione n. 40.

Si può, meno bene, giocare con pedine su un foglio di carta opportunamente quadrettata. La fisionomia tradizionale del tavoliere ne risulta modificata: assomiglia a un tavoliere di Halma. Vedi illustrazione n. 41.

Si comincia il gioco togliendo dalla tavoletta uno o più cavicchi (togliendo dal foglio di carta una o più pedine), in modo da lasciare uno o più buchi liberi, senza di che qualsiasi movimento è impossibile.

Si tratta poi di mangiare un certo numero di cavicchi in modo che alla fine ne resti uno solo (o resti un certo numero di cavicchi, disposti secondo un disegno prefissato).

La regola fondamentale è quella della Dama: ogni cavicchio si sposta secondo la verticale o l'orizzontale saltando su un altro cavicchio immediatamente vicino e prendendo posto in un buco libero adiacente; il cavicchio così saltato viene «mangiato», e si elimina.

Togliamo per esempio il cavicchio n. 1; il n. 3 va in 1 «mangiando» il 2. Indichiamo questo movimento così: $3 \rightarrow 1$ (2). Elenchiamo tutti i movimenti necessari perché resti un solo cavicchio:

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 1. $3 \rightarrow 1$ (2) | 19. $25 \rightarrow 11$ (18) |
| 2. $12 \rightarrow 2$ (6) | 20. $12 \rightarrow 26$ (19) |
| 3. $8 \rightarrow 6$ (7) | 21. $10 \rightarrow 12$ (11) |
| 4. $2 \rightarrow 12$ (6) | 22. $6 \rightarrow 19$ (12) |
| 5. $4 \rightarrow 6$ (5) | 23. $34 \rightarrow 32$ (33) |
| 6. $18 \rightarrow 5$ (11) | 24. $20 \rightarrow 33$ (27) |
| 7. $1 \rightarrow 11$ (5) | 25. $33 \rightarrow 31$ (32) |
| 8. $16 \rightarrow 18$ (17) | 26. $19 \rightarrow 32$ (26) |
| 9. $18 \rightarrow 5$ (11) | 27. $31 \rightarrow 33$ (32) |
| 10. $9 \rightarrow 11$ (10) | 28. $37 \rightarrow 27$ (33) |
| 11. $5 \rightarrow 18$ (11) | 29. $22 \rightarrow 20$ (21) |
| 12. $30 \rightarrow 17$ (24) | 30. $20 \rightarrow 33$ (27) |
| 13. $26 \rightarrow 24$ (25) | 31. $29 \rightarrow 27$ (28) |
| 14. $24 \rightarrow 10$ (17) | 32. $33 \rightarrow 20$ (27) |
| 15. $36 \rightarrow 26$ (32) | 33. $20 \rightarrow 7$ (13) |
| 16. $35 \rightarrow 25$ (31) | 34. $15 \rightarrow 13$ (14) |
| 17. $26 \rightarrow 24$ (25) | 35. $7 \rightarrow 20$ (13) |
| 18. $23 \rightarrow 25$ (24) | |

Per diverse volte capiterà anche a voi di ottenere risultati di questo genere, privi di eleganza. Sarebbe stato più bello, ammetterete, che il cavicchio superstite si trovasse al centro, al 19, e non al 20. Abbiamo mancato la posizione giusta per un buco.

Vediamo allora un gioco di una certa eleganza, e abbastanza semplice, la Croce. Comincia avendo già eliminato buona parte dei cavicchi, così che restino sulla tavoletta solo quelli corrispondenti ai numeri 6, 12, 19, 26, 32, 17, 18, 20, 21, che formano appunto una figura di croce. Perché si eliminino tutti i cavicchi, tranne uno, si devono eseguire i seguenti movimenti:

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| 1. $12 \rightarrow 2$ (6) | 5. $21 \rightarrow 19$ (20) |
| 2. $26 \rightarrow 12$ (19) | 6. $2 \rightarrow 12$ (6) |
| 3. $17 \rightarrow 19$ (18) | 7. $12 \rightarrow 26$ (19) |
| 4. $19 \rightarrow 6$ (12) | 8. $32 \rightarrow 19$ (26) |

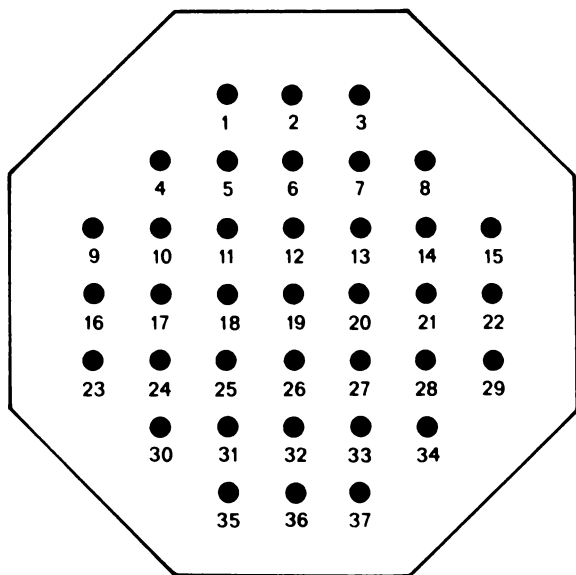


Illustrazione n. 40 Solitario Classico alla Francese.

Ora un gioco ancora più elegante, e un po' più difficile, il Maestro e gli Scolari. Si gioca con tutti i cavicchi, togliendo all'inizio solo quello centrale. Scopo del gioco è eliminare tutti i cavicchi tranne quelli della circonferenza esterna (gli Scolari) e quello centrale (il Maestro). Movimenti:

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. 21 → 19 (20) | 10. 18 → 20 (19) |
| 2. 34 → 21 (28) | 11. 20 → 33 (27) |
| 3. 32 → 34 (33) | 12. 33 → 31 (32) |
| 4. 30 → 32 (31) | 13. 31 → 18 (25) |
| 5. 17 → 30 (24) | 14. 12 → 14 (13) |
| 6. 4 → 17 (10) | 15. 26 → 12 (19) |
| 7. 6 → 4 (5) | 16. 11 → 13 (12) |
| 8. 8 → 6 (7) | 17. 14 → 12 (13) |
| 9. 21 → 8 (14) | 18. 6 → 19 (12) |

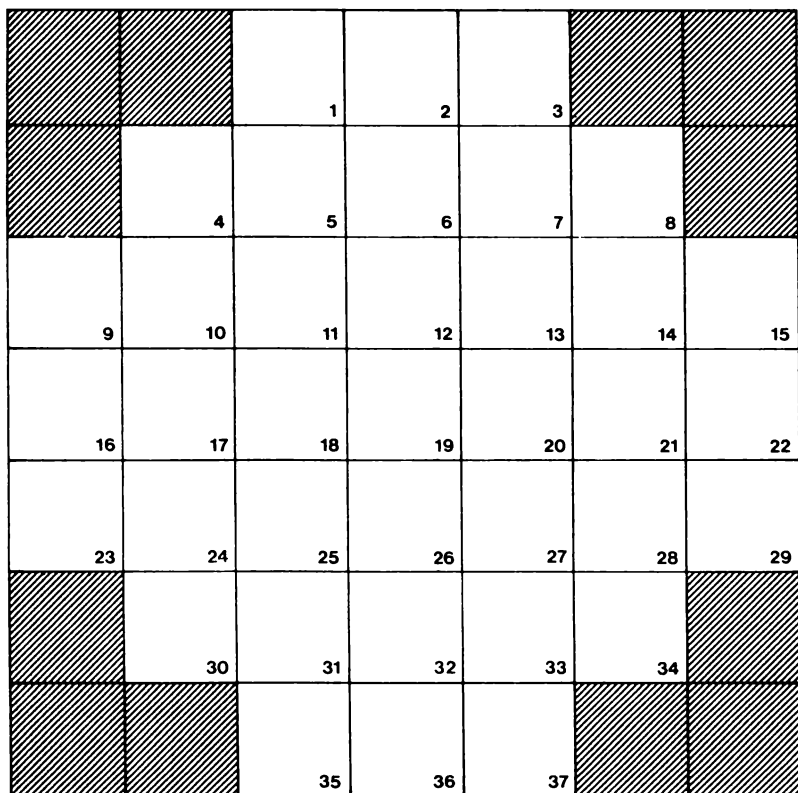


Illustrazione n. 41 Tavoliere del Solitario Classico alla Francese trasformato in tavoliere simile a quello dell'Halma.

Per finire un gioco elegantissimo, di difficoltà estrema, il Corsaro. Si gioca con tutti i cavicchi, togliendone all'inizio solo uno d'angolo (per es. il 37). Scopo del gioco è eliminare tutti i cavicchi tranne quello all'angolo opposto del buco liberato all'inizio. Movimenti:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. 27 → 37 (33) | 3. 14 → 28 (21) |
| 2. 29 → 27 (28) | 4. 34 → 21 (28) |

- | | |
|------------------|------------------|
| 5. 15 → 29 (22) | 21. 9 → 11 (10) |
| 6. 20 → 33 (27) | 22. 12 → 10 (11) |
| 7. 37 → 27 (33) | 23. 4 → 17 (10) |
| 8. 26 → 28 (27) | 24. 1 → 11 (5) |
| 9. 29 → 27 (28) | 25. 8 → 6 (7) |
| 10. 24 → 26 (25) | 26. 36 → 26 (32) |
| 11. 10 → 24 (27) | 27. 26 → 24 (25) |
| 12. 12 → 10 (11) | 28. 24 → 10 (17) |
| 13. 2 → 12 (6) | 29. 10 → 12 (11) |
| 14. 35 → 25 (31) | 30. 12 → 14 (13) |
| 15. 25 → 11 (18) | 31. 14 → 28 (21) |
| 16. 23 → 25 (24) | 32. 28 → 26 (27) |
| 17. 26 → 24 (25) | 33. 26 → 12 (9) |
| 18. 30 → 17 (24) | 34. 12 → 2 (6) |
| 19. 16 → 18 (17) | 35. 3 → 1 (2) |
| 20. 11 → 25 (18) | |

Sul Solitario Classico, come potrete immaginare, sono stati scritti alcuni libri. Tra i più facili da trovare oggi in Italia quelli, che citiamo nella bibliografia, del Baslini e di Cabrera-Houot.

Una semplificazione del Solitario Classico alla Francese è il Solitario Classico all'Inglese: anziché 37 buchi ne ha 33 (non ci sono i buchi n. 4, 8, 30, 34). Vedi illustrazione n. 42.

Più facile, e ovviamente più diffuso, generalmente non ha buchi bensì cunette; non ha cavicchi bensì palline; non ha forma ottagonale bensì circolare; e tutt'intorno alla circonferenza corre un canaletto in cui si depongono le palline via via eliminate. Se ne trovano in commercio di cristallo molato o di plastica trasparente, nei più sciocchi negozi di «arredamento moderno». Si consiglia di mettere sotto il piatto, purché trasparente, un foglio con la numerazione delle cunette.

Le regole del gioco sono uguali a quelle del Solitario Classico alla Francese; analoghi sono i giochi che si possono fare. Vediamo per esempio di togliere il cavicchio centrale, e di eliminare tutti i cavicchi, meno uno, il quale alla fine venga a trovarsi nel buco centrale. Movimenti:

- | | |
|-----------------|----------------|
| 1. 5 → 17 (10) | 3. 3 → 11 (6) |
| 2. 12 → 10 (11) | 4. 18 → 6 (11) |

5. 1 → 3 (2)
6. 3 → 11 (6)
7. 30 → 18 (25)
8. 27 → 25 (26)
9. 24 → 26 (25)
10. 13 → 27 (20)
11. 27 → 25 (26)
12. 22 → 24 (23)
13. 31 → 23 (28)
14. 16 → 28 (23)
15. 33 → 31 (32)
16. 31 → 23 (28)
17. 4 → 16 (9)
18. 7 → 9 (8)

19. 10 → 8 (9)
20. 21 → 7 (14)
21. 7 → 9 (8)
22. 24 → 10 (17)
23. 10 → 8 (9)
24. 8 → 22 (15)
25. 22 → 24 (23)
26. 24 → 26 (25)
27. 19 → 17 (18)
28. 16 → 18 (17)
29. 11 → 25 (18)
30. 26 → 24 (25)
31. 29 → 17 (24)

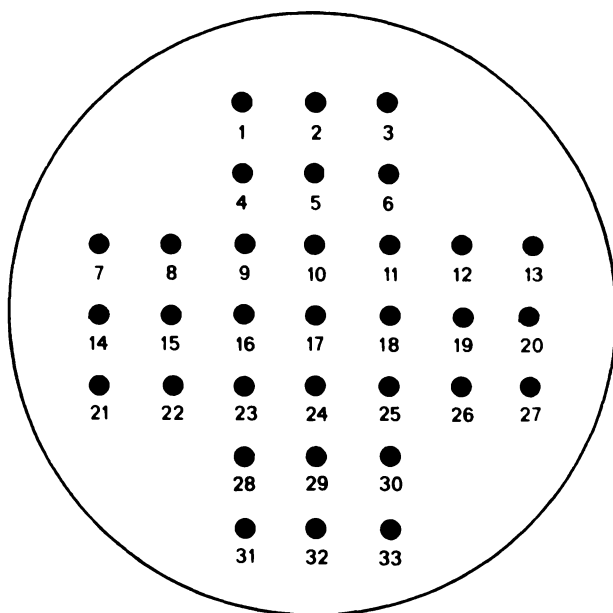


Illustrazione n. 42 Solitario Classico all'Inglese.

Fra i tanti giochi che ricordano il Solitario Classico, con schieramento semplificato e regole parzialmente modificate, ne ricordiamo ancora uno che fu in auge nell'età vittoriana. Da noi descritto in un libro del 1976, successivamente è stato commercializzato, col nome di Piccolo Solitario Vittoriano.

Vedi la illustrazione n. 43. Si gioca su due piccoli tavolieri congiunti: due quadrati con tre caselle di lato, che si sovrappongono così da avere una casella in comune. All'inizio del gioco questa casella è libera; le otto di sinistra sono occupate da pedine nere, le otto di destra sono occupate da pedine bianche. Si muove una pedina per volta, da una casella a un'altra adiacente che sia libera (il movimento a casella adiacente avviene sull'orizzontale, sulla verticale, sulla diagonale: come prima mossa, nella casella libera può andare una delle tre pedine nere adiacenti o una delle tre pedine bianche adiacenti); oppure saltando un'altra pedina, adiacente alla quale ci sia una casella libera (questa pedina saltata può essere dello stesso colore di quella saltante; e anche qui non ci si deve lasciare ingannare dalla somiglianza con la Dama: si può procedere sia sulla verticale, sia sull'orizzontale, sia

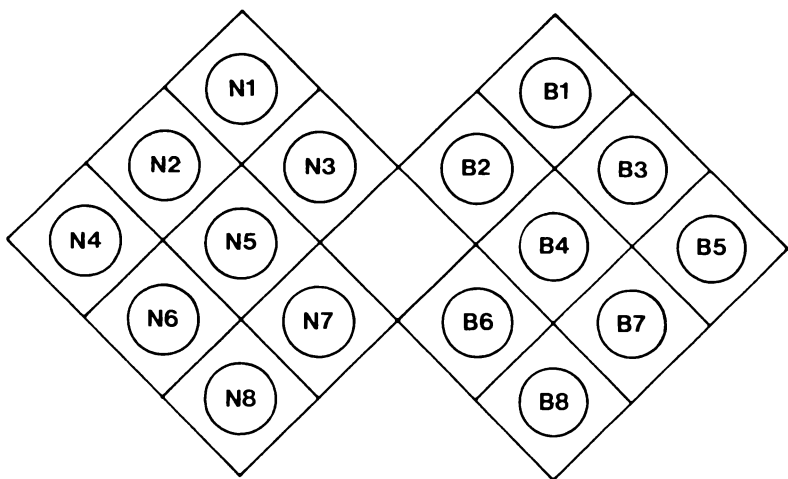


Illustrazione n. 43 Piccolo Solitario Vittoriano.

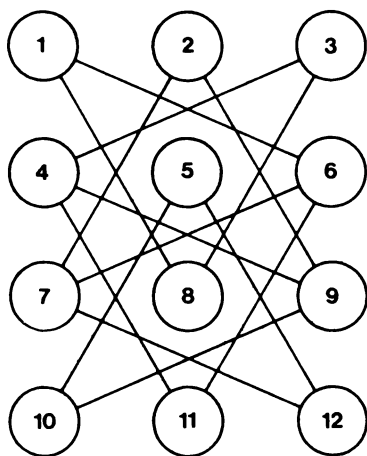
sulla diagonale; come prima mossa, nella casella libera può andare la pedina bianca 1, saltando la bianca 2; la pedina bianca 5, saltando la bianca 4; la pedina bianca 8, saltando la bianca 6; e così specularmente per le nere).

Scopo del gioco è spostare tutte le nere sulla destra (sulla scacchiera di destra) e tutte le bianche sulla sinistra. Con movimenti perfettamente calcolati (non difficili da indovinare pian piano per chi si è allenato col Solitario Classico alla Francese o all'Inglese; e elencarle sarebbe troppo lungo) il gioco riesce in 46 mosse. Chi ci riesce in una cinquantina di mosse si può già ritenere un giocatore valente.

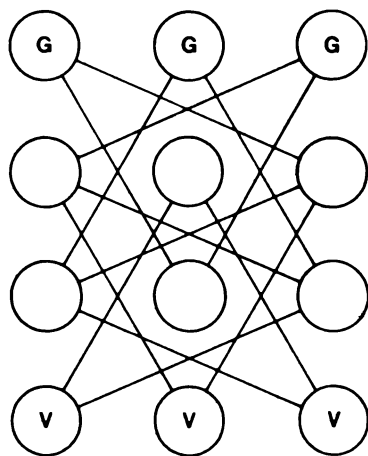
Qualcosa di più divertente otteniamo, se applichiamo al Piccolo Solitario Vittoriano il principio del «capra e cavoli».

(È storia vecchia: un barcaiolo deve traghettare un lupo, una capra e una cesta di cavoli con una barchetta che regge solo il barcaiolo e un'altra cosa: o i cavoli o il lupo o la capra. Prima andata: barcaiolo e capra; primo ritorno: barcaiolo solo; seconda andata: barcaiolo e lupo; secondo ritorno: barcaiolo e capra; terza andata: barcaiolo e cavoli; terzo ritorno: barcaiolo solo; quarta andata: barcaiolo e capra: che non si sarà mai trovata sola né coi cavoli, di cui è ghiotta, né col lupo, che è ghiotto di lei. Prima variante: un capitano, volendo far passare la propria compagnia da una sponda all'altra di un fiume, scorge sulla riva due fanciulli che conducono una barchetta, capace appena di portare un soldato. Seconda variante: tre gentiluomini si posero in viaggio conducendo seco ciascuno un servo; giunti alla sponda d'un fiume dovevano traghettarlo con una barca capace di contenere due sole persone; e sapevano che i servi avrebbero cospirato per uccidere uno o due padroni per derubarli, se due di essi si fossero trovati con un solo padrone, o se tutti e tre si fossero trovati con due padroni. Terza variante: tre mariti gelosi si mettono in viaggio con le rispettive mogli; devono traghettare un fiume su una barca nella quale non possono stare più di due persone. Quarta variante: quattro mariti gelosi, e una barca che regge solo tre persone.)

Consideriamo la illustrazione n. 44. Abbiamo (in a) 12 caselle collegate fra loro da un reticolato speciale di sentieri. Pensiamo di mettere (come mostrato in b) tre galline, G, nelle caselle 1, 2, 3, e tre volpi, V, nelle caselle 10, 11, 12. Secondo il principio del Piccolo Solitario Vittoriano dobbiamo spostare le galline al posto delle volpi e vice-



(a)



(b)

Illustrazione n. 44 Schema del Piccolo Solitario Vittoriano complicato.

versa; ma secondo il principio del «capra e cavoli» dobbiamo tener conto di una conflittualità potenziale, ed evitare che una volpe venga mai a trovarsi in una casella direttamente collegata ad un'altra dove ci sia una gallina: la mangerebbe. Si fa un passo per volta, una casella può ospitare solo un animale per volta, si deve muovere una volta una gallina, una volta una volpe. Le coppie di passaggi sono queste:

- | | | | | | |
|----|------|------|-----|------|------|
| 1. | 10-5 | 1-8 | 7. | 12-7 | 3-4 |
| 2. | 11-6 | 2-9 | 8. | 1-8 | 10-5 |
| 3. | 12-7 | 3-4 | 9. | 6-1 | 9-10 |
| 4. | 5-12 | 8-3 | 10. | 7-2 | 4-11 |
| 5. | 6-1 | 9-10 | 11. | 8-3 | 5-12 |
| 6. | 7-6 | 4-9 | | | |

Consideriamo infine la illustrazione n. 45. Riconoscete i primi due tavolieri? E riconoscete il terzo? È il tavoliere di un gioco recente, di Sid Sackson.

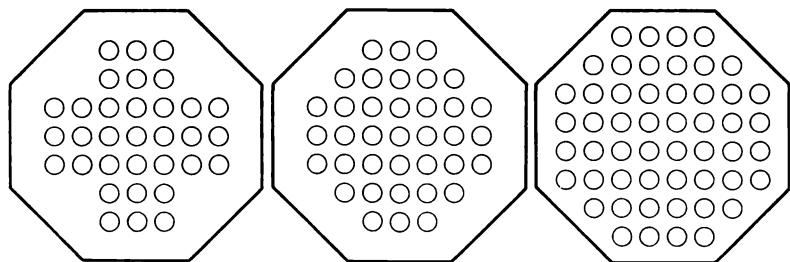


Illustrazione n. 45 I tavolieri del Solitario Classico all'Inglese e del Solitario Classico alla Francese confrontati col tavoliere di Focus.

25. Faro

C'era una volta un gioco di carte che si chiamava in italiano Faraone, in francese Pharaon. Sulla data in cui compare per la prima volta in italiano la parola «Faraone» per indicare un gioco di carte, non si sa nulla di preciso. In francese la parola «Pharaon» per indicare un gioco di carte sembra che compaia per la prima volta nel 1725. In inglese la parola «Faro» o «Farroon» per indicare un gioco di carte compare prima: nel 1717, secondo l'*Oxford English Dictionary*.

In quale parte d'Europa e in quale anno nasca il gioco di carte non ci interessa tanto, in questo momento.

Ci interessa il fatto che il Faraone in Italia è un gioco estinto (sempre che dare per «estinto» un gioco abbia senso), mentre in Francia il Pharaon si è trasformato profondamente (vedi il libro *Giochi di carte italiani*, in questa stessa collezione). Il Faro inglese invece a un certo momento (alla fine del Settecento?) varca l'oceano e nell'Ottocento ha nuova vita rigogliosa sui battelli a ruota del Mississippi e nel Far West. Giocavano a Faro i giocatori di cui parla Mark Twain.

Mississippi e Far West erano zone vivaci dove tutti i giorni succedeva qualcosa e si giocava molto. Anche al Faro succede qualcosa di avventuroso. Guardiamo la pubblicità di un whisky, anzi whiskey, Cyrus Noble Whiskey, databile 1890 circa riprodotta nel libro illustrato del Bell.

I cinturoni con le pistole sono scomparsi, restano i grandi cappelli da cowboy. Questi cowboy giocano a un Faro che ha connotazioni selvagge (giocare a Faro si dice *Bucking the Tiger*) e per quel che si vede in figura il tavoliere è rimasto quello settecentesco, con le 13 carte di picche incollate su una tavoletta. Ma se si osserva la disposizione delle puntate si vede che alcune stanno su una carta, altre stanno fra una carta e l'altra.

I cowboy *bucking the Tiger* bevendo Cyrus Noble Whiskey stanno usando il tavoliere del Faro in un modo complesso di cui i giocatori settecenteschi di Faraone non avevano la minima idea. Stanno giocando in un modo che si pratica ancor oggi nelle case da gioco del Nevada. Il tavoliere del Faro resta apparentemente lo stesso, ma è visto in un'ottica più articolata, che tiene conto non solo delle 13 carte

di picche incollate sulla tavoletta: ma tiene conto anche degli spazi che stanno fra le carte e attorno alle carte.

Sappiamo che in certi giochi di tavoliere si tiene conto delle caselle determinate dall'incrocio di righe orizzontali e verticali, come negli Scacchi, mentre in altri giochi di tavoliere si tiene conto dei punti in cui le righe si incrociano, come nel Go. Nel tavoliere del Faraone settecentesco europeo si teneva conto solo delle carte, come caselle; nel Faro americano si tiene conto anche delle linee verticali orizzontali diagonali che si possono «vedere» fra le carte-caselle, pur se queste linee non appaiono fisicamente tracciate sul tavoliere. Il tavoliere del Faro americano è un fantasma di tavoliere che convive col vecchio tavoliere fisico del Faraone europeo.

La illustrazione n. 46 mostra varie possibilità di scommessa, che non riguardano solo l'uscita di una carta (come nel Faraone settecentesco europeo) bensì anche l'uscita di una fra due o più carte. I dischetti numerati indicano l'esatta posizione delle monete messe in gioco dagli avversari del banchiere. Vediamo ordinatamente i numeri di questi dischetti.

1. Scommessa sull'uscita del Quattro. Questa posizione al centro di una carta vale per qualsiasi carta.
2. Scommessa sull'uscita del Cinque o del Sei. Questa posizione vale per qualsiasi coppia di carte contigue sull'orizzontale.
- 3a. Scommessa sull'uscita dell'Otto o del Cinque. Questa posizione vale per qualsiasi coppia di carte in diagonale. La posizione 3b indica una scommessa sull'uscita del Sei o del Nove, con sottili differenze sulle quali sorvoliamo.
4. Scommessa sull'uscita del Due o della Donna. Questa posizione vale per qualsiasi coppia di carte contigue sulla verticale.
5. Scommessa sull'uscita dell'Asso o del Tre (saltando il Due). Questa posizione non vale su certe carte: sorvoliamo.
6. Scommessa sull'uscita del Quattro, o del Cinque, o del Sei. Questa posizione non vale su certe carte: sorvoliamo.
7. Scommessa sull'uscita del Sei, o del Sette, o dell'Otto. Questa posizione vale solo nel punto indicato.
8. Scommessa sull'uscita del Tre, o del Fante, o del Dieci. Questa posizione non vale su certe carte: sorvoliamo.

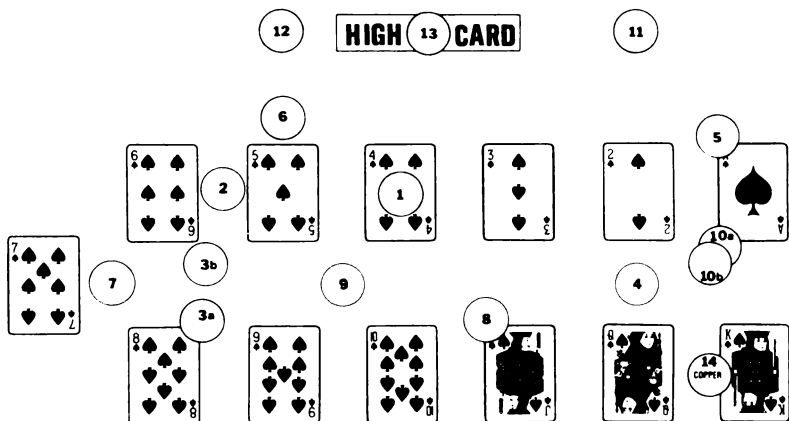


Illustrazione n. 46 Faro. Varie possibilità di scommessa che riguardano non solo l'uscita di una carta, ma anche l'uscita di una fra due o più carte. Non si tiene conto solo delle carte, come caselle, ma anche delle linee verticali orizzontali diagonali che si possono «vedere» fra le carte-caselle, pur se queste linee non appaiono fisicamente tracciate sul tavoliere. (Da Scarne.)

9. Scommessa sull'uscita del Quattro, o del Cinque, o del Nove, o del Dieci. Questa posizione non vale per certe carte: sorvoliamo.
- 10a e 10b. Queste posizioni sono analoghe alla n. 3a. con sottili differenze sulle quali sorvoliamo.
11. Scommessa sull'uscita di una carta pari.
12. Scommessa sull'uscita di una carta dispari.
13. Scommessa sull'uscita di una carta alta (dall'Otto al Re).
14. Mettere due *coppers* in questa posizione significa chiedere l'ultimo giro.

Il *copper* è un gettone speciale, che si sovrappone ai gettoni normali per indicare capovolgimento della scommessa: si scommette che quella carta *non* uscirà. Nel Far West si giocavano monete d'argento e per indicare capovolgimento della scommessa si sovrapponeva alla moneta d'argento, o alla pila di monete d'argento, un *cent* di rame (= *copper*).

Se si tiene conto del fatto che tutte le 13 scommesse sopra descritte

potevano essere soggette a *copper* risulta chiaro che con un mazzo di carte i cowboy erano andati vicini a inventare una complessità di scommesse paragonabile a quella della Roulette. Roulette.

Il tavoliere del Faro, visto nell'ottica della illustrazione n. 46, si avvicina effettivamente al tavoliere della Roulette, che riproduciamo nella illustrazione n. 47, rinunciando a descriverlo.

Si potrebbe anche dire che il tavoliere del Faro, visto in quest'ottica, si avvicina al tavoliere dei Craps, che riproduciamo nella illustrazione n. 48, rinunciando a descriverlo.

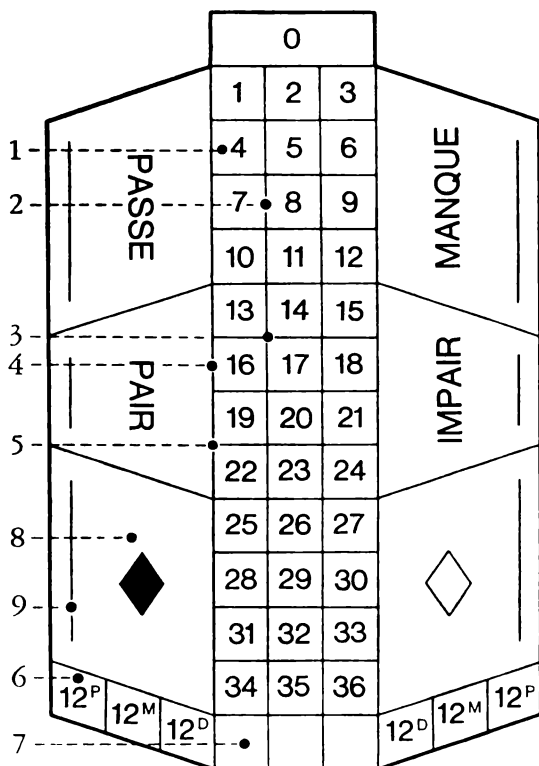


Illustrazione n. 47 Il tavoliere della Roulette.

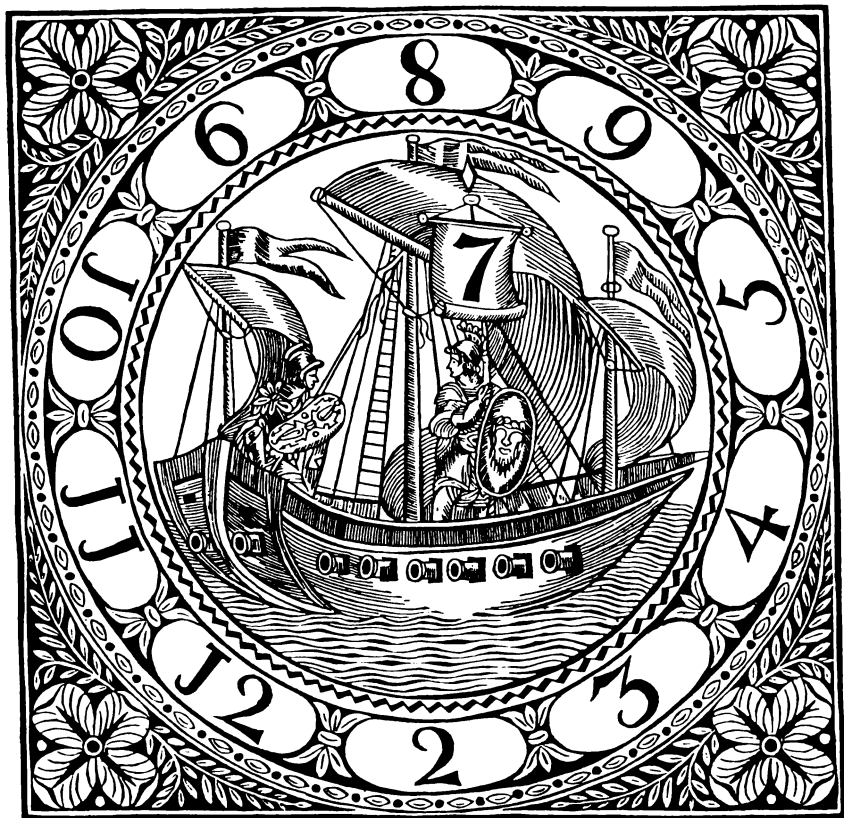


Illustrazione n. 49 Tavoliere del Gioco della Barca.

gioco della metà del Settecento; il matematico francese Jean-Baptiste Le Rond, detto d'Alembert (1717-1783), se ne occupò. Un antenato della Roulette fu la Hoca, che si dice sia stata portata in Francia dall'Italia a opera del cardinal Mazzarino (1602-1661). Sembra che il paragone tra Roulette e Hoca sia ragionevole perché pochi giochi furono così dostoevskianamente rovinosi, in Europa. E sembra di capire che, a sua volta, la Hoca abbia avuto due incarnazioni: una, più vicina alla Roulette, con motore aleatorio costituito da pallina gettata su piatto girevole; una, più antica, basata sull'estrazione di palline numerate.

Qualcosa di più (non molto) sappiamo su altri giochi d'estrazione. I nostri giochi d'estrazione variamente chiamati Biribissi (Biribisso, Biribisse, Biribiscio, Biribisci, Biribis; e Biribi in Francia), o Gioco Reale, Lotto Reale, Gioco Romano, Occa Indiana Nova, Nuovo Gioco del Ocha il quale serve per il Biribissi (che bella confusione di nomi e riferimenti!), hanno varianti (a cui non necessariamente corrisponde questo o quel nome) le quali si estendono fra i due poli della Tombola e della Roulette. Certi Biribissi genovesi della fine del Settecento hanno un tavoliere strutturalmente *identico* a quello della Roulette.

Per confondere le idee al popolo, «biribissi» non è solo un nome d'una famiglia di giochi d'estrazione: è anche un nome di certe trottole, le quali a loro volta possono agire in una pista, spostando palline (Trottola Tirolese), o possono avere valori incorporati e apparire al dado (Girlo, Toton, Put and Take Spinner...).

Quanto alla parola «craps», risale in americano al 1843.

Tavolieri per altri giochi con dadi, molto più semplici di quello dei Craps, sono Campana e Martello, Corona e Ancora, la Barca (illustrazione n. 49), l'Arlecchino (illustrazione n. 50), Quarantacinque o Shut the Box (illustrazione n. 51), eccetera. Un'altra famiglia di tavolieri per giochi con dadi è quella del Pela il Chiù, con infinite varianti (Scarica l'Asino; molti giochi analoghi disegnò il bolognese Giuseppe Maria Mitelli, 1634-1718).

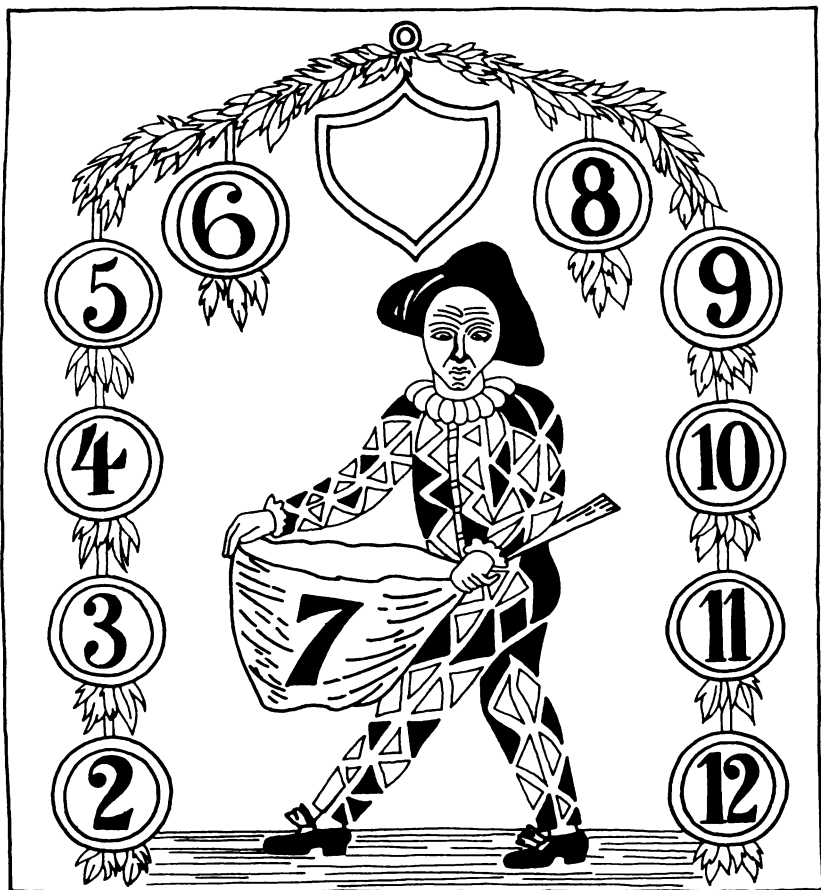


Illustrazione n. 50 Tavoliere del Gioco dell'Arlecchino.



Illustrazione n. 51 Tavoliere del Quarantacinque, o Shut the Box.

26. *Tablut*

Il botanico svedese Carlo Linneo (1707-1778) fece un viaggio in Lapponia nel 1732, e tenne un diario. Osservò e descrisse non solo quello che riguardava animali e piante, ma anche tanti aspetti della vita dei lapponi. E in particolare (in data 20 luglio) il loro gioco, chiamato *Tablut*. Ne disegnò il tavoliere, come vediamo dalla illustrazione n. 52 (a).

Un giocatore ha 8 pedine bianche e un re bianco, l'altro ha 16 pedine nere. All'inizio le pedine vanno disposte come indicato dalla illustrazione n. 52 (b).

Ciascuna pedina muove sia orizzontalmente sia verticalmente, mai diagonalmente, per un numero qualsiasi di caselle non occupate. Una pedina viene catturata, e tolta dal gioco, se si trova intrappolata ai due lati da due pedine avversarie, o da una colonna di pedine avversarie. Una pedina potrà però «infilarsi» impunemente in mezzo a due pedine avversarie.

Se il Re bianco riesce a raggiungere una casella qualsiasi ai bordi del tavoliere, i bianchi hanno vinto.

Quando il Re bianco ha una via aperta verso il bordo del tavoliere, il giocatore bianco lappone (secondo Linneo) grida: «Raichi!» (che equivale allo scacco). Se ha *due* vie aperte verso la vittoria grida: «Tuichi!» (che equivale a scacco matto).

Il Re bianco viene catturato quando le pedine avversarie riescono a occupare le quattro caselle che circondano il suo posto. In questo caso hanno vinto i Neri.

Per lo squilibrio delle pedine questo *Tablut* lappone si può imparentare allo *Hala-tafl* del medioevo islandese, ossia a *Volpe* e *Oche*. Una versione inglese del *Tablut* chiamava i bianchi «svedesi» e i neri «moscoviti».

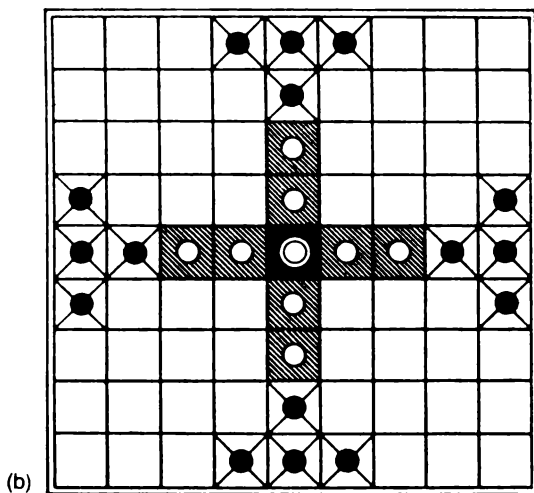
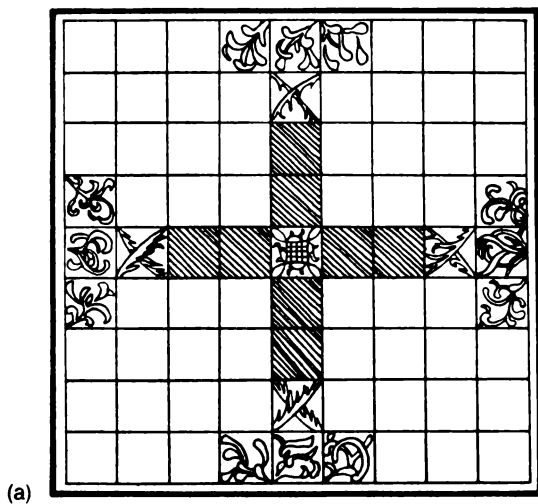


Illustrazione n. 52 Tablut.

- (a) Il tavoliere disegnato da Linneo nel suo diario.
 (b) Disposizione iniziale delle pedine.

27. Alma

Il 1854 è la data della battaglia di Alma nella Guerra di Crimea. Il nome di Alma venne dato a un gioco inventato o rielaborato in Inghilterra in quei giorni, ma, a partire dal 1880 circa, lo si trova scritto anche con l'*h* iniziale, Halma, per riferimento etimologico al greco antico: in tale lingua *àlma* con spirito aspro vale *salto*. Altro nome inglese più antico, dello stesso gioco o di un gioco analogo, è Hopptty. Deriverà poi dall'Alma, la Dama Cinese.

Si può giocare in due o in quattro. Se i giocatori sono due, ciascuno di essi avrà 19 pedine, di colore diverso. Se i giocatori sono quattro, ciascuno di essi avrà 13 pedine di colore diverso, per esempio rosse, gialle, blu e verdi. Le pedine si sistemano negli angoli del tavoliere, che ha 16 caselle per lato (illustrazione n. 53).

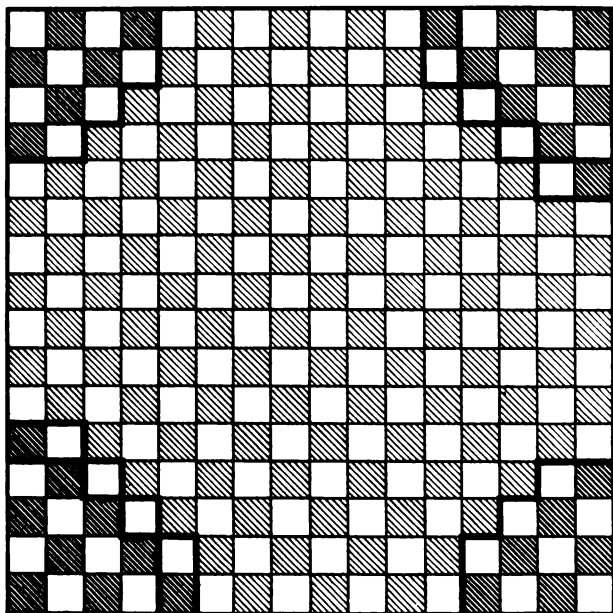


Illustrazione n. 53 Il tavoliere dell'Alma.

Ad ogni turno il giocatore sposta una pedina in una casella libera adiacente, muovendo diagonalmente. Questo significa che una pedina posta su una casella bianca si muoverà sempre su caselle bianche.

Ciascuna pedina può eseguire salti corti o salti multipli, in qualsiasi direzione, sempre muovendo diagonalmente, e saltando sia pedine amiche sia pedine nemiche. Le pedine saltate non sono da considerarsi mangiate, restano quindi in gioco.

Vince chi riesce per primo a raggiungere, con tutte le sue pedine, la casa dell'avversario.

Per il gusto di complicarsi la vita si può giocare all'Alma Numerata. In questa variante si usano delle pedine numerate. Se si gioca in due si usano delle pedine numerate da 1 a 19. Se i giocatori sono 4, ciascuno avrà delle pedine numerate da 1 a 13.

Le pedine andranno disposte sul tavoliere secondo lo schema riprodotto nell'illustrazione n. 54.

Per evitare confusione sarebbe meglio numerare anche le caselle del tavoliere.

Il gioco procede secondo le regole dell'Alma, ma risulterà vincitore chi avrà portato le proprie pedine nella casa avversaria, ricostruendo specularmente la numerazione che aveva alla partenza.

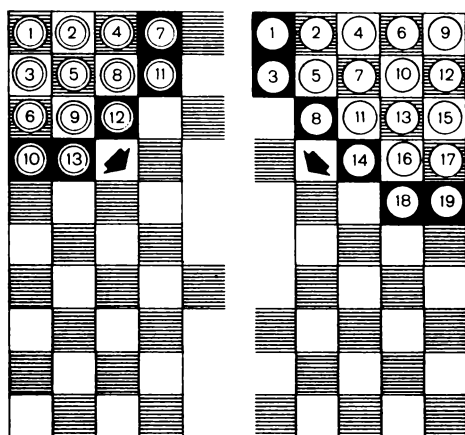


Illustrazione n. 54 Disposizione iniziale delle pedine nell'Alma Numerata.

28. *Ufficiali e Sepoys*

Il 1857 è la data della rivolta indiana. A questa fa riferimento il gioco rilanciato in Gran Bretagna in quegli anni, nuova veste dell'antico Hala-tafl o del più recente Fox and Geese. In anni successivi questa nuova versione si diffuse in Europa, vuoi col nome inglese che faceva preciso riferimento alla vicenda degli ufficiali britannici e dei ribelli indiani (Sepoys), vuoi con nomi come Asalto e Assault. Cambiando le ambientazioni coloniali, cambia, sulle illustrazioni dei tavolieri, la bandiera dei «nostri». Può avere qualche modifica anche lo schema del tavoliere e il numero delle pedine.

Si gioca in due: un giocatore avrà 50 Sepoys, che assediano il forte e cercano di immobilizzare gli Ufficiali; l'altro giocatore avrà i 3 Ufficiali che dovranno eliminare il numero più alto possibile di Sepoys.

Nell'illustrazione n. 55 si può vedere la disposizione di tutte le pedine: i 50 Sepoys hanno una posizione obbligata, mentre i 3 Ufficiali possono andare a occupare uno qualsiasi dei 17 punti che contraddistinguono l'area del forte.

I Sepoys muovono una pedina alla volta lungo le linee continue, di un segmento per volta, ma devono procedere sempre in avanti, verso il forte.

Gli Ufficiali possono muovere avanti e indietro e anche diagonalmente, lungo le linee continue e anche lungo le linee tratteggiate.

Gli Ufficiali catturano come nella Dama, saltando le pedine dei Sepoys e andando a occupare un punto vacante dietro la pedina avversaria. Se un Ufficiale dimentica di fare una cattura, o non la vede, viene «soffiato» ed eliminato dal tavoliere.

Anche le pedine Sepoys che sono state catturate vengono tolte dal gioco.

I Sepoys hanno vinto quando riescono a immobilizzare le pedine degli Ufficiali, oppure a occupare tutti i punti del forte. Gli Ufficiali hanno vinto se riescono a eliminare abbastanza Sepoys da impedire sia l'occupazione del forte sia la propria immobilizzazione.

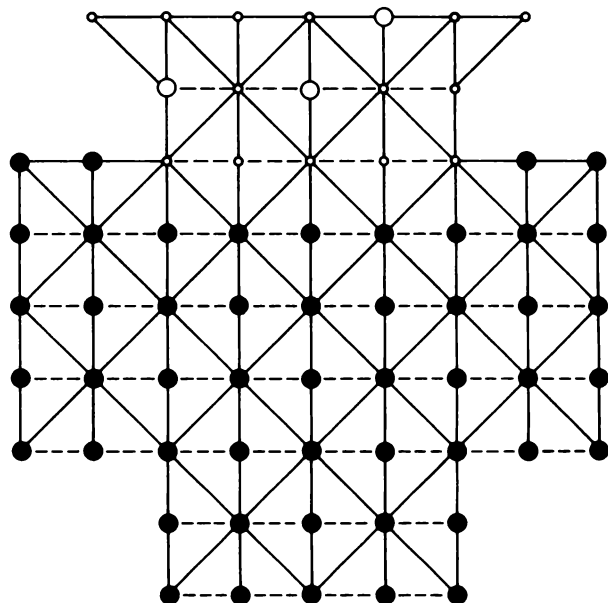


Illustrazione n. 55 Schema del tavoliere di Ufficiali e Sepoys, o Asalto, o Assault.

29. Dama Cinese

La Dama Cinese è un gioco derivato dall'Alma. L'avrebbero inventato e chiamato Chinese Checkers gli americani, verso il 1870-1880. Per uno scherzo del destino il gioco si sarebbe poi effettivamente diffuso in Cina, dove si chiama Xiaoxing Tiaoqi. Vedi illustrazione n. 56.

In italiano la dizione «Dama Cinese» è rischiosa perché ci sono dei mascalzoni che chiamano «Dama Cinese» il Solitario Classico, o Solitaire.

Si gioca con palline di vetro colorato su un tavoliere che reca, fustellati, tanti piccoli buchi secondo un disegno a stella esagonale.

Si può giocare in due, tre, quattro, cinque o sei. Ciascun giocatore ha a disposizione 6 palline, di colore diverso.

Le palline vanno sistemate sulla «punta» della stella, secondo lo schema riprodotto nell'illustrazione n. 56.

Il gioco consiste nello spostare ciascuna pallina di un buco per turno, oppure, quando ciò è possibile, di tanti buchi quanti sono i salti resi possibili dalla disposizione delle proprie palline o di quelle degli avversari.

Non si possono fare, contemporaneamente, spostamenti e salti.

Vince chi per primo riesce a portare tutte le proprie palline sulla «punta» che sta di fronte alla sua, sistemandole secondo la disposizione di partenza.

I giocatori rimasti continuano il gioco per ottenere il secondo e terzo posto in classifica.

跳棋说明

预备: 每人取一色棋子十粒, 放在自己面前棋盘角内。

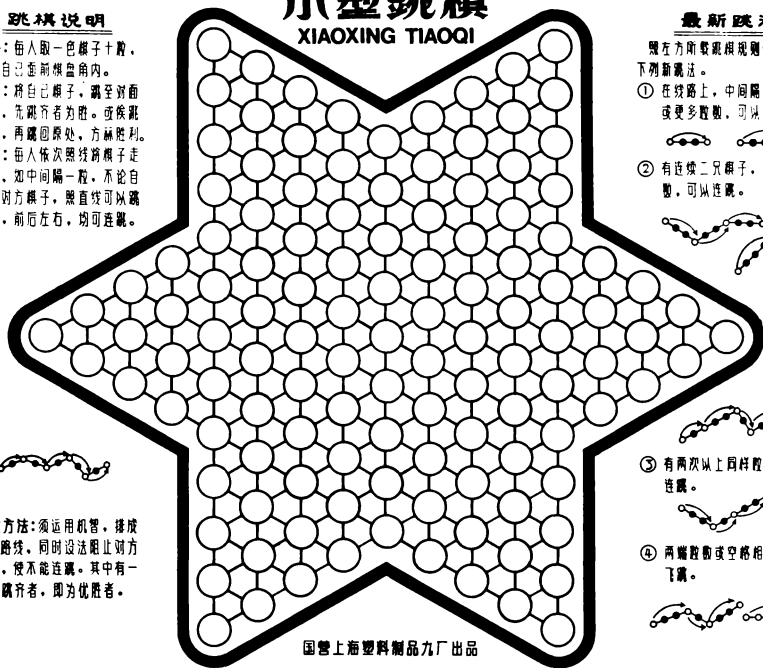
目的: 将自己棋子, 跳至对面角内, 先跳齐者为胜。或候跳齐后, 再跳回原处, 方称胜利。

规则: 每人依次照线将棋子走一步, 如中间隔一粒, 不论自己或对方棋子, 照直线可以跳一步, 前后左右, 均可连跳。



决胜方法: 须运用机智, 排成连跳路线, 同时设法阻止对方棋子, 使不能连跳。其中有一人先跳齐者, 即为优胜者。

小型跳棋 XIAOXING TIAOQI

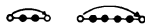


国营上海塑料制品九厂出品

最新跳法

照左方所载棋规图外, 得用下列新跳法。

① 在线路上, 中间隔二只棋子或更多棋子, 可以跳。



② 有连续二只棋子, 或更多棋子, 可以连跳。



③ 有两次以上同样跳数, 可以连跳。



④ 两端跳数或空档相等, 可以飞跳。



Illustrazione n. 56 Tavoliere cinese della Dama Cinese (Xiaoxing Tiaoqi).

30. *Ludo*

Secondo il Bell nel 1896, secondo il Love verso il 1880, viene messa in commercio in Inghilterra una versione semplificata del Pachisi con il nome umanistico di Ludo (*ludo* in latino vuol dire «io gioco»).

Il Ludo in Germania come Mensch ärgere dich nicht, in Austria come India, in Italia si chiama (dal tedesco) Non T'Arrabbiare, in Canton Ticino Chi Va Piano Va Sano. In Germania è diffusa una variante circolarizzata del Ludo, dal nome Familien-Krach. Bellissima è la variante spagnola, Persil (con regole che si prestano a un forte gioco d'azzardo).

Lo schema del tavoliere è riprodotto nell'illustrazione n. 57. Ai colori del tavoliere corrispondono quelli dei segnaposti, 4 per ciascuno dei 4 giocatori. Si usa un dado solo. All'inizio le pedine stanno nei propri quadratoni d'angolo: le «prigioni».

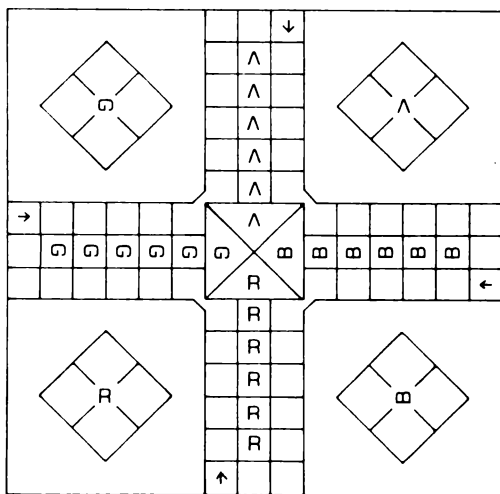


Illustrazione n. 57 Il tavoliere del Ludo. Le lettere indicano caselle colorate: R = Rosso, G = Giallo, V = Verde, B = Blu.

Tira per primo chi ha fatto più punti con il dado; seguiranno gli altri, nel senso delle lancette dell'orologio.

Si sposta una propria pedina dalla prigione alla casella segnata con freccia (in fondo e a sinistra del proprio braccio di croce) e si va avanti, nei sentieri esterni, facendo di volta in volta tante caselle quanti sono i punti del dado.

La pedina percorre tutto il bordo della croce, e quando arriva sotto il suo braccio di croce, del suo colore, imbocca il sentiero interno per raggiungere il proprio triangolo (la casa). Ma per entrarvi deve tirare esattamente il punto necessario.

Quando un giocatore fa 6 col dado, ha un doppio diritto:

— può far entrare in gioco una nuova pedina, togliendola dalla prigione, ponendola sulla casella di partenza;

— e può tirare il dado un'altra volta.

Fin qui siamo a un normalissimo gioco di percorso. Ma ci sono tre regole supplementari che rendono il Ludo mosso, rischioso, veloce e punitivo.

Regola del divieto di sorpasso. I sentieri del Ludo sono stretti, ci passa solo una pedina per volta. Chi ha davanti a sé una pedina avversaria non la può superare. Se non può muovere altre pedine, aspetta dov'è.

Regola del mangiare. Chi ha davanti a sé una pedina avversaria e fa col dado l'esatto punto per arrivare al volo nella casella da essa occupata, la mangia: prende il suo posto, e quella torna in prigione.

Regola del monta in groppa. Chi ha davanti a sé una pedina del suo stesso colore, e fa col dado l'esatto punto per arrivare al volo nella casella da lei occupata, le monta in groppa come quando si fa damone nel gioco della Dama. Da questo momento in avanti le due pedine si muovono come un sol uomo, a ogni tiro. Un gruppo di due (o tre, o quattro) pedine dunque sfrutta i tiri del dado con efficacia doppia (trippla, quadrupla); e risulta più forte in battaglia, perché può essere mangiata solo da un gruppo di forza pari o maggiore. È vero anche, però, che se le pedine di un giocatore viaggiano per esempio in gruppo di tre, e vengono mangiate da un gruppo di tre (o quattro) pedine avversarie, questo giocatore si trova a dover andare in prigione e ricominciare il giro con tre pedine.

La regola del monta in groppa non va applicata giocando con bambini piccoli o con persone ipersensibili.

Questo gioco è arrivato sulla prima pagina dei giornali nel giugno 1983 per una vicenda che si è svolta a Zweibrücken, nella Saar, e che, mentre scriviamo, non si è ancora giudiziariamente conclusa. In fotocopie erano state diffuse tavoliere e regole di un gioco che ricalcava questo del Ludo, cambiando il nome (da «uomo non t'arrabbiare», come suona la traduzione letterale dal tedesco, secondo quanto abbiamo accennato, a Ebreo Non T'Arrabbiare), ribattezzando le «case» con i nomi di Auschwitz, Treblinka, Buchenwald, Mauthausen, e adattando i colori dei sentieri interni e delle pedine al vecchio significato dei distintivi che dovevano portare sulle casacche i prigionieri dei campi di concentramento (Giallo chi frequenta la sinagoga, Rosa l'omosessuale, Verde l'imbroglione, Rosso il rosso).

La diffusione del nuovo gioco comporta l'accusa di incitamento all'odio razziale, uso di simboli anticonstituzionali eccetera.

L'orrore può essere giustificato, lo stupore mica tanto. Le intrusioni della politica nei giochi possono essere più ripugnanti dell'intrusione della politica in altri campi, ma è sempre successo così.

Alcuni giochi hanno una carica ideologica, religiosa, e poi la perdono, diventando «innocenti». Altri giochi sono «innocenti», e poi prendono una nuova carica religiosa, ideologica, politica. Certi esempi classici li abbiamo già visti (lo schema dell'Alquerque mette capo da un lato al Fanorona, dall'altro all'Awithlakhannai). Altri più recenti sono facili da sciorinare.

Nel 1980 era la volta dei francesi con La Grande Cavale, gioco su un'evasione in massa da un penitenziario.

Nel 1979 era la volta dei ragazzi di via dei Volsci, a Roma, con Corteo, un gioco sulle violenze dei manifestanti contro le forze dell'ordine.

Nel 1978 era la volta degli Usa con Lotta di Classe che insegna come lo scontro fra «marxisti» e «capitalisti» porterà all'impiego della bomba atomica.

Nel 1945 era la volta del Pioniere con un Gioco dell'Oca dove certe vignette recavano mitra fumanti.

E se praticate i videogiochi, vi piace più di altri il Communist Mutants from Space?

Anche i nazisti giocano, e sembra logico che giochino a giochi dotati di alcune caratteristiche naziste. (La domanda potrebbe essere se anche i sinceri democratici giocano, e se credono di giocare a giochi sinceramente democratici, o totalmente privi di qualsiasi implicazione ideologica. Anche gli Scacchi hanno connotazioni ideologiche che non sono meno ideologiche per il fatto di essere «nostre» da qualche secolo: eserciti affrontati in campo, gerarchicamente organizzati, tendono all'eliminazione fisica dell'avversario...)

Ci sembra di poter dire quello che han detto altri come Huizinga e Caillois: se il gioco non è un *lusus naturae*, un irrilevante scherzo di natura, bensì un fatto abbastanza diffuso, radicato nel terreno di una qualche cultura, sembra logico che alcuni tratti di tale cultura trapassino anche in tale gioco.

Ripetiamo con calma quel che abbiamo scritto poche righe sopra: di fronte a un gioco come Ebreo Non T'Arrabbiare l'orrore può essere giustificato, lo stupore mica tanto, e precisiamo il nostro disaccordo con chi ha scritto che Ebreo Non T'Arrabbiare non può essere considerato un gioco.

«Provo un profondo malessere per aver già usato un paio di volte una parola festosa come *gioco* di fronte a tanta profanazione» ha dichiarato uno scrittore italiano, parlando di Ebreo Non T'Arrabbiare. «No, quello non è un gioco, quello non è regolato dalle felici leggi che distinguono il gioco» ribadiva accoratamente.

Ma chi conosce un po' di giochi sa che non sempre e non necessariamente sono «festosi». Molti giochi, anche giochi da bambini, sono retti da regole dure, non sempre «felici».

Il nostro scrittore definiva Ebreo Non T'Arrabbiare «una versione nazista del pacifico Gioco dell'Oca».

Non siamo sicuri che Ebreo Non T'Arrabbiare sia una versione nazista del Gioco dell'Oca (restiamo d'avviso che sia una versione nazista del Ludo), ma siamo sicuri che il Gioco dell'Oca non è affatto «pacifico».

31. *Reversi*

Il Reversi è inventato in Inghilterra da un signor Waterman non meglio identificato e pubblicato nel 1888 dalla ditta Messrs. Jacques & Son. Con questo nome si diffonde in Europa. La casa tedesca Ravensburger lo ha in catalogo dal 1907.

Si gioca su un tavoliere di 64 caselle, 8 per lato. A seconda delle confezioni il tavoliere può essere variamente truccato e mascherato, ma è sempre il vecchio classico tavoliere degli Scacchi e della Dama Italiana.

Ci vogliono 64 pedine a due facce, bianche da una parte, nere dall'altra (oppure verdi e gialle, oppure verdi e rosse). Queste ve le potete fare in casa incollando una sull'altra 64 pedine bianche e 64 pedine nere. Se non volete consumare 128 pedine, potete prendere 64 bottoni grossi, da paltò, che abbiano un davanti ben diverso dal dietro (oppure potete diversificare il davanti dal dietro applicando dischetti di nastro adesivo colorato).

Le regole sono semplici; è un gioco divertente per gli adulti, ma va benissimo per bambini sugli 8 anni; lo possono imparare anche bambini di 5 anni.

Si gioca in due. Ciascuno prende 32 pedine di un colore: se io ho 32 pedine voltate dalla faccia bianca (o rossa) tu hai 32 pedine voltate dalla faccia nera (o verde).

Si mettono al centro del tavoliere due pedine bianche e due nere, accostate sulla verticale o sull'orizzontale, o incrociate. A seconda della posizione iniziale c'è o non c'è un certo vantaggio per chi gioca per primo, ma questo lo vedrete da soli dopo qualche partita.

L'essenziale è che si tiri a sorte la prima mossa, e che, se si fanno due partite, nella seconda giochi per primo chi nella prima aveva giocato per secondo.

Io «mangio» una pedina avversaria se riesco a chiuderla tra due pedine mie immediatamente contigue a essa sulla verticale, sulla orizzontale o sulla diagonale.

La chiusura sulla diagonale è quella che ogni tanto sfugge; chi al contrario gioca ricorrendo molto alla «diagonalità» può trovarsi alla fine in una situazione molto dinamica, sfrangiata e pericolosa.

Quando io «mangio» una pedina dell'avversario non la tolgo dal tavoliere, bensì la giro, la rovescio, la ribalto, le faccio cambiar colore: la faccio diventare una delle mie.

Si mette sul tavoliere una pedina per volta: ne metto giù una io (e giro la tua che ho mangiato); ne metti giù una tu (e giri la mia che hai mangiato).

Si può mettere sul tavoliere una pedina solo se, così facendo, se ne mangia una all'avversario. Capita a volte che uno solo dei giocatori possa mettere una dopo l'altra varie pedine sul tavoliere, e mangiare altrettante pedine all'avversario, mentre questo resta bloccato.

La partita è finita:

- quando tutte le 64 caselle sono occupate, cioè quando ciascuno dei due giocatori ha giocato le proprie 32 pedine;

- oppure quando uno dei due giocatori ha messo sulla scacchiera tutte le proprie pedine;

- oppure quando non ci sono più mosse possibili per nessuno dei due giocatori.

Finita la partita, si contano le pedine: tante bianche ne ho io, tante nere ne hai tu. Vince chi ha più pedine del proprio colore sulla scacchiera.

Il fascino sottile del Reversi sta nel principio del ribaltamento: l'avversario mangiato non è un soldato ucciso il cui cadavere viene rimosso dal campo di battaglia, bensì è un prigioniero immediatamente arruolato sotto la nuova bandiera.

Il Reversi può avere una variante: se una pedina (bianca) viene messa sulla scacchiera in una posizione per cui viene a chiudere (fra sé e altre pedine bianche già in gioco) più pedine avversarie (nere), *tutte* queste pedine vengono rovesciate in un colpo solo.

Dal 1977 il Reversi ha avuto rinnovata fortuna col marchio registrato Othello. Interessante il manuale di Osewaga-Brady. Si disputano campionati di Othello, problemi di Othello vengono pubblicati da quotidiani e settimanali. Nei problemi di Othello si tratta generalmente di trovare la mossa vincente per il bianco (che muove per primo) cioè la mossa che consente al bianco di conquistare ineluttabilmente, dopo altre due o tre mosse, un angolo.

32. Serpi e Scale

Nell'ottobre del 1892 in Inghilterra F. H. Ayres lancia commercialmente col nome di Snakes and Ladders (Serpi e Scale, o Scale e Serpenti) un gioco con tavoliere circolare che un anno dopo, nel marzo 1893, compare a opera di un altro inglese, R. H. Harte, in forma di rettangolo a base larga. Questa forma, e la variante quadrata, si diffondono poi in tutta Europa. Vedi l'illustrazione n. 58.

Questo è l'adattamento laico e puerile di un gioco rituale tântrico o giaino, chiamato Moksha Pàtamu: serve o serviva a meditare sui modi in cui il Nirvana si conquista ascendendo (sulle scale delle Sette Virtù), ma ci se ne può allontanare scendendo (lungo le spire anguiformi dei Sette Vizi).

Non c'è limite al numero dei giocatori, ma ciascuno dovrà avere il proprio segnapiosto.

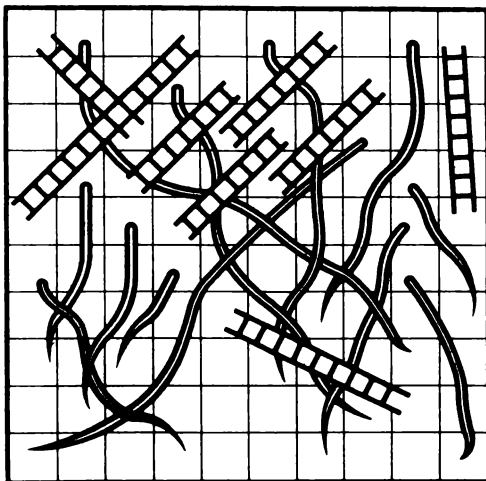


Illustrazione n. 58 Distribuzione delle serpi e delle scale sul tavoliere. Le caselle sono numerate nella prima riga in basso da 1 a 10, da sinistra a destra; nella seconda riga da 11 a 20, da destra a sinistra; e così via; l'ultima casella in alto a sinistra reca il numero 100. Può variare non solo la disposizione delle serpi e delle scale, ma anche il loro numero.

Ciascun giocatore dovrà tirare il dado, chi avrà il punteggio più alto inizierà il gioco. Si può comunque iniziare il gioco solo *dopo* aver tirato un 6. Chi ci riesce tira di nuovo e muove il proprio segnaposto di tante caselle quanti sono i punti ottenuti con il secondo tiro.

Il giocatore che giunge su una casella su cui sta l'inizio di una scala, sale lungo di essa fino alla casella che sta alla fine della scala. Il giocatore che capita su una casella in cui sta la testa di un serpente deve scendere lungo le spire fino alla casella su cui sta la punta della coda.

Chi per primo raggiunge la casella numero 100, ha vinto.

La casella 100 va raggiunta con un tiro preciso, altrimenti il segnaposto avanza fino al 100 e retrocede di tante caselle quanti sono i punti in eccesso.

Serpi e Scale dunque è un gioco di percorso con caselle fauste e nefaste, come nel Gioco dell'Oca. Ma il meccanismo è più semplice e palese, e meno crudelmente punitivo. Inoltre, mentre il Gioco dell'Oca, se insegna qualcosa, insegna come la vita sia soggetta a vicende aleatorie, Scale e Serpenti mantiene una carica intrinseca di efficacia educativa più articolata. Come ha scritto Salman Rushdie nel suo romanzo *I figli della mezzanotte* (*Midnight's Children*, 1980) «tutti i giochi hanno una morale; e il gioco di Serpi e Scale racchiude, come nessun'altra attività può sperare di riuscirci, la verità eterna che per ogni scala su cui ti arrampichi c'è un serpente in attesa appena voltato l'angolo; e che per ogni serpente c'è una scala pronta a compensare. Ma c'è qualcosa di più: non è soltanto una faccenda di bastone-e-carota; implicita nel gioco è l'immutabile dualità delle cose, la dualità del su e del giù, del bene e del male; la solida razionalità delle scale equilibra le occulte sinuosità del serpente; nell'opposizione tra scala e cobra possiamo scorgere, metaforicamente, tutte le opposizioni immaginabili...». (Anzi, mi dicono che ci sono varianti musulmane di Serpi e Scale: c'è chi le ha viste giocare in una moschea della Bosnia...)

Salman Rushdie, educato in ambiente musulmano, probabilmente giocava un gioco che era già l'inglese Snakes and Ladders e non aveva più niente a che fare con il Moksha Pàtamu che forse in quegli stessi giorni, poche case più in là, giocava ancora qualche altro indiano secondo la tradizione propriamente religiosa a cui abbiamo accen-

nato. Ma la suggestione meditativa riusciva ancora a farsi strada, attraverso le due barriere dell'anglofonia e dell'islamismo, che non è dir poco.

Però probabilmente nel gioco di Salman Rushdie bambino erano restati immutati alcuni dati iconografici: c'erano i serpenti, è chiaro (mentre in certi Serpi e Scale francesi ci son solo scale, per le quali si sale o giù dalle quali si ruzzola), ed erano serpenti cattivi (non puri motivi decorativi, con cravattino rosa, come nel Serpi e Scale disegnato da Piero Crida per Pomellato nel 1982), ed erano serpenti con la testa in su (non serpenti con la testa in giù, come in uno Snakes and Ladders inglese degli anni trenta pubblicato dal Bell, che ha un sottinteso fortemente perbenistico: dalla coda alla testa del serpente puoi solo scivolare, come sullo scivolo dei giardini pubblici, mentre dalla bocca al culo del serpente vieni mangiato e defecato: ditelo con minor crudezza, ma il punto è questo).

33. *Fanorona*

«Mentre i francesi assediavano la capitale del Madagascar, nel 1895, i sacerdoti parteciparono alla difesa giocando al Fanorona, e la regina e il popolo seguivano con maggior ansia le mosse della partita (giocata, secondo i riti, per assicurare la vittoria) che non le cruente azioni dei soldati.»

Primo gioco: quale autore contemporaneo può aver scritto un «racconto breve e straordinario» come questo? Risposta troppo facile: Borges.

Secondo gioco: qual è il modo giusto per leggere a fondo un racconto come questo? *Non* andando a vedere sul catalogo della Bibliothèque Nationale o del British se esiste il libro da cui Borges pretende di aver tratto questo racconto, bensì andando a vedere se il Fanorona esiste davvero. Basta avere uno di quegli amici che quando vanno a Mosca comprano per quattro soldi una bracciata di vocabolari di lingue inaudite. Questo amico ci dice subito che il vocabolario malgascio-russo non manca alla sua collezione; «Fanorona» è registrato, e definito «gioco analogo alla Dama».

Variante del secondo gioco. Setacciare enciclopedie e storie universali. Si apprende che le truppe francesi erano comandate dal generale J.-Ch. Duchesne, che la capitale (Antananarivo) cadde, dopo la partita a Fanorona, il 1° ottobre 1895. La regina si chiamava Ravanalona III, stava poco bene di salute e non arrivava a un metro e mezzo di statura. Incoronata a ventidue anni, sposata a forza al Primo Ministro che ne aveva cinquantanove, si aggirava nel palazzo reale che era stato costruito vent'anni prima dalla regina Rasoharina. La Rasoharina era un po' superstiziosa. Aveva voluto che nessuna porta del palazzo avesse né serrature né maniglie e aveva badato bene, personalmente, che gli architetti evitassero, per qualsiasi parte dell'edificio, misure in cui comparissero il numero Sei o il numero Otto.

Della sventurata Ravanalona III (morta in esilio in Algeria nel 1917, a cinquantasei anni) ci resta una fotografia. Non sembra nana; doveva essere ben proporzionata. Il volto sembra un pochino triste, ma è bello, o almeno, non ha fattezze negroidi. Guardando sempre le enciclopedie si apprende che malgascia o madegassa è la lingua del

Madagascar; la razza non è malgascia né madegassa, è malgàsside, e si presenta molto mista. I gruppi d'alta casta hanno tratti fisionomici affini agli indonèsidi.

Terzo gioco, imparare come si gioca a Fanorona. Tutti i libri di giochi dicono che il Fanorona arriva in Madagascar verso il 1680, con gli arabi. Che sia analogo all'Alquerque si vede anche solo guardando l'illustrazione n. 59 (e l'abbiamo già detto in una delle precedenti parentesi).

Quanto alle regole, l'Arnold ne dà pochissime, semplicissime. Il Bell ne dà qualcuna in più, un po' più complicata. La Thanassecos ne dà «un mare», da perderci la testa. Non ho ancora trovato nessuno che mi insegni a giocare a Fanorona.

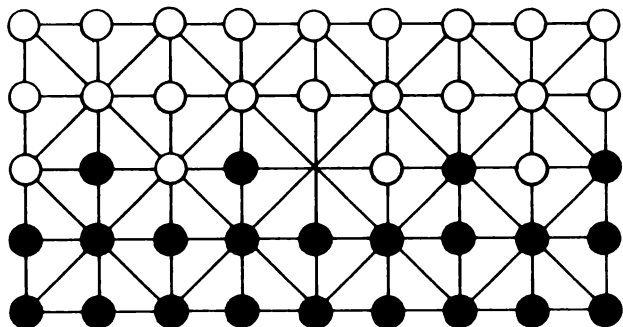


Illustrazione n. 59 Disposizione iniziale delle pedine bianche e nere sul tavoliere del Fanorona.

34. Piccole Guerre

Herbert George Wells (1866-1946) è il famoso romanziere della *Macchina del tempo*, dell'*Isola del dottor Moreau*, dell'*Uomo invisibile*.

Wells giocò fino alla morte ai soldatini sul pavimento di casa con altri signori baffuti e incravattati. Per questi giochi di soldatini, per queste «piccole guerre», elaborò regole mirabili, che espose in un libro, intitolato appunto *Little Wars*, pubblicato a Londra da F. Palmer nel 1913.

L'anno 1913 di *Little Wars* è una data saliente nella storia pendolare dei giochi di tavoliere, che si può sintetizzare nella formula «dalla terra al tavoliere».

Bisogna passare da questo 1913 (più che dal 1914-1918 dei libri di storia) per arrivare all'invenzione dei Board War Games.

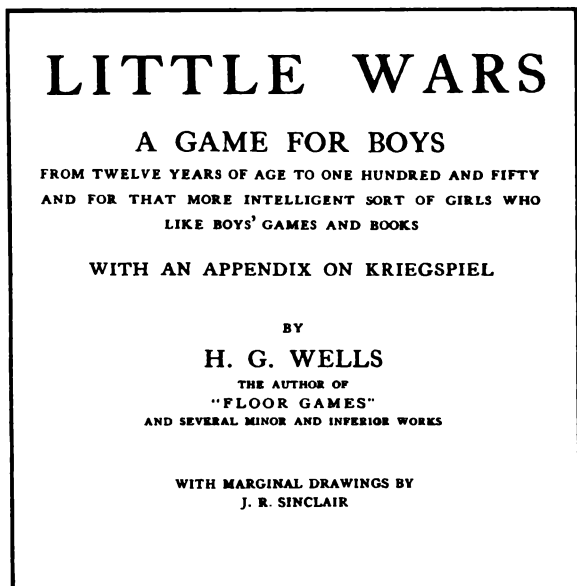


Illustrazione n. 60 Frontespizio del *Little Wars* di Wells (Londra 1913).

35. *Il Quadrato del Quindici*

Nel 1914 Samuel Loyd jr. diede alle stampe una gigantesca *Cyclopedia of Puzzles* che raccoglie il meglio del lavoro di suo padre, Samuel Loyd (1841-1911).

Samuel Loyd fu il più grande inventore di giochi matematici che ci sia mai stato al mondo, né si sa quando una simile orma di piè mortale verrà a calpestare la cruenta polvere del pianeta.

Le sue invenzioni più brillanti sono degli anni successivi al 1870. Tra queste, il Quadrato del Quindici divenne una follia collettiva negli Stati Uniti, sua patria, e all'estero.

Il nome inglese del gioco è Fifteen Puzzle o Fourteen-Fifteen Puzzle. In francese si chiama Jeu du Taquin.

Consiste in una scatoletta quadrata, in cui si mettono sedici piastrelline quadrate numerate da 1 a 16, facile da costruire in legno compensato. Tra piastrellina e piastrellina ci deve essere uno spazio di qualche frazione di millimetro tale da permettere un rapido, agevole scorrimento di tutte le piastrelline (o tasselli), una volta tolta la piastrellina numero 16 (che potete fare a meno di costruire).

È abbastanza facile, ancor oggi, trovare in vendita giocattoli di questo tipo, di produzione industriale: in questi, la piastrella numero 16 è già mancante e le altre sono incastrate in modo da scorrere, ma da non poter essere estratte dalla scatola.

Disposte a casaccio le piastrelline, si deve cercar di riordinarle secondo lo schema progressivo in quattro righe, mostrato dalla illustrazione n. 61 (a).

I movimenti delle piastrelline possono effettuarsi solo orizzontalmente e verticalmente. Giocando con un Quadrato del Quindici di fabbricazione industriale si è certi di ricostruire in ogni caso lo schema originario. Costruendo un Quadrato del Quindici in casa e disponendo a casaccio la successione delle piastrelline non è matematicamente certo che riusciremo nell'intento. Se per esempio a un certo punto saremo riusciti a riordinare le piastrelline fino alla tredicesima, ma le ultime due si troveranno in posizione invertita (15-14), potremo essere certi che il nostro problema è insolubile.

Questo gioco presenta qualche interesse solo per bambini o perso-

ne molto «negate» a tutti i giochi descritti nel presente volume. Può diventare un po' più difficile se invece di proporsi come ordinamento finale quello visto sinora, orizzontale, se ne persegue uno verticale, oppure diagonale, oppure a spirale come nella illustrazione n. 61 (b), (c), (d).

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

(a)

1	5	9	13
2	6	10	14
3	7	11	15
4	8	12	

(b)

7	11	14	
4	8	12	15
2	5	9	13
1	3	6	10

(c)

7	8	9	10
6	1	2	11
5	4	3	12
	15	14	13

(d)

Illustrazione n. 61 Il Quadrato del Quindici.

- (a) Riordinamento orizzontale.
- (b) Riordinamento verticale.
- (c) Riordinamento diagonale.
- (d) Riordinamento a spirale.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	

Illustrazione n. 62 Il Rettangolo del Trentuno.

Per ingrossare le cose (non per complicarle) si può passare dal Quadrato del Quindici al Rettangolo del Trentuno (illustrazione n. 62).

Le cose si complicano, diventano diverse, se si passa a un Quadrato del Quindici di tipo alfabetico, sostituendo ai numeri lettere dell'alfabeto. Per chi se lo costruisce da sé basta sostituire alle piastrelline i tasselli dello Scrabble.

L'esempio classico è quello in cui (a soluzione avvenuta) si legge nel quadrato «rate / your / mind pal» (valuta il tuo ingegno, giovanotto): illustrazione n. 63.

In italiano il modo più semplice è di trovare il nome e cognome di una persona che abbia 15 lettere in totale. Può essere uno scherzo gentile regalargliene uno a tasselli rimescolati e, se non capisce di che gioco si tratti, riordinarli rapidamente per lei.

Se questo gioco vi appassiona, potete inserire parole di 15 lettere anagrammabili, e vedere se dall'una si possa passare all'altra. Parole

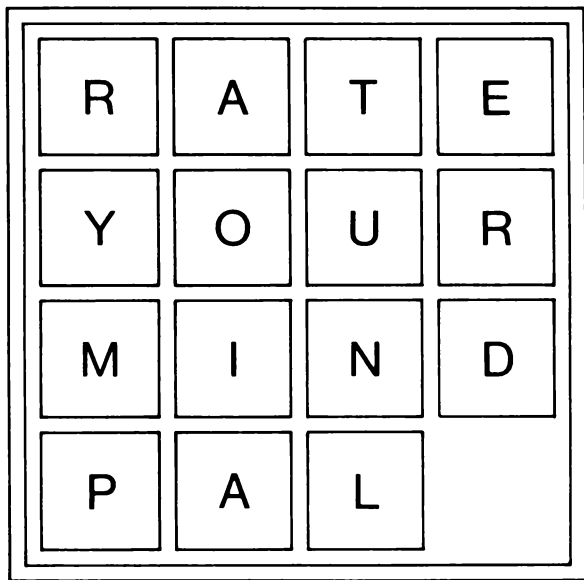


Illustrazione n. 63 Quadrato del Quindici di tipo alfabetico.

di 15 lettere anagrammabili sono, ad esempio, antimilitarismo / matrimonialisti, cauterizzazioni / riacutizzazione, compartimentale / complementarità, parlamentatrice / patriarcalmente, rispettosamente / strepitosamente.

Potete provare anche con frasi anagrammate divise come poetastro felice / tifo, colera, peste; scale, scale, scale / la classe eccelsa; trine, trine, trine / terreni trentini, eccetera.

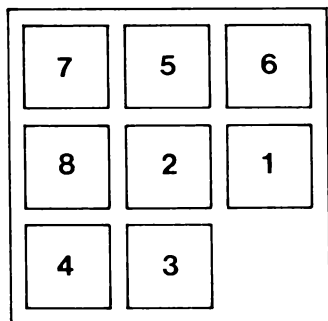
Tutto diventa più facile passando a un Quadrato del Quindici che abbia non 4 tasselli per lato, bensì 3, come nella illustrazione n. 64. Lo schema lineare è interessante perché corrisponde a quello di certi solitari con le carte chiamati Rettangolo del Sei, o Riga dell'Otto, o Problema di Luca. Certi solitari con le carte sono molto legati allo schema del Quadrato del Quindici. Il Quadrato del Quindici classico corrisponde al solitario con le carte chiamato Quadrato del Nove. Il lettore trova queste notizie nel testo indicato in bibliografia come Dossena 1976.

Negli esempi della illustrazione n. 64 (a) e (b) siamo partiti da una situazione *x*, determinata da rimescolamento casuale. Riproduciamo la stessa situazione nello schema lineare della illustrazione n. 64 (c) e ci proponiamo di spostare le 8 pedine numerate da 1 a 8 in modo che si presentino nella corretta successione numerica. Dato che la casella libera è una sola, basta che indichiamo in fila le pedine da muovere: 1, 2, 3, 1, 2, 6, 5, 3, 1, 2, 6, 5, 3, 1, 2, 4, 8, 7, 1, 2, 4, 8, 7, 4, 5, 6. Se in questo libro che state leggendo è capitato un errore di stampa in queste righe, potrete studiare da voi la soluzione; l'essenziale è ricordare i primi movimenti:

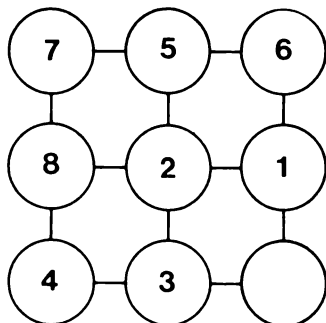
1, 2, 3 / 1, 2,

e ricordare che anche più avanti compare tre volte il movimento 1, 2.

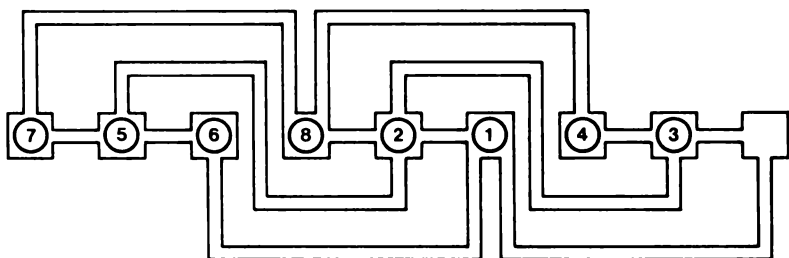
Passando al Quadrato del Quindici con 3 tasselli per lato diventa più facile anche il gioco in chiave alfabetica. È anche più facile trovare parole anagrammabili. Anzi, anagrammi multipli: adornati / donatori / indorata / ordinata / riandato / ridonata, amatrice / atermica / camerati / macerati / marciate / materica / ricamate, arancete / carenati / centiara, creatina / inarcate / incerata, atricolo / colorati / colorita / locatori / loricato / olartico / orticola / ricolato, asperità / aspirate / atrepsia / espirata / pastiera / ripesata / satrapie / separati



(a)



(b)



(c)

Illustrazione n. 64 Quadrato del Quindici semplificato.

(a) Schema a scacchiera.

(b) Schema a mulinello.

(c) Schema lineare.

/ sterpaia, castrino / castroni / cornista / cronista / incastro / scarnito / scartino / scornati / scrinato...

Una fra le trasformazioni del Quadrato del Quindici, attualmente in commercio in Italia, e facilissima da costruire con una tavola di legno o di paniforte (multistrati) è il Prigioniero, che si potrebbe definire un «Rettangolo dell'Undici». Come mostrato dalla illustrazione n. 65, consiste infatti di undici pezzi di forme diverse: un grande quadrato, quattro rettangoli, sei piccoli quadrati. All'inizio del gioco il

grande quadrato è prigioniero al lato *a*; bisogna portarlo al lato *b*. È un gioco più facile del Quadrato del Quindici; ed è più simpatico, perché le tavolette non sono numerate.

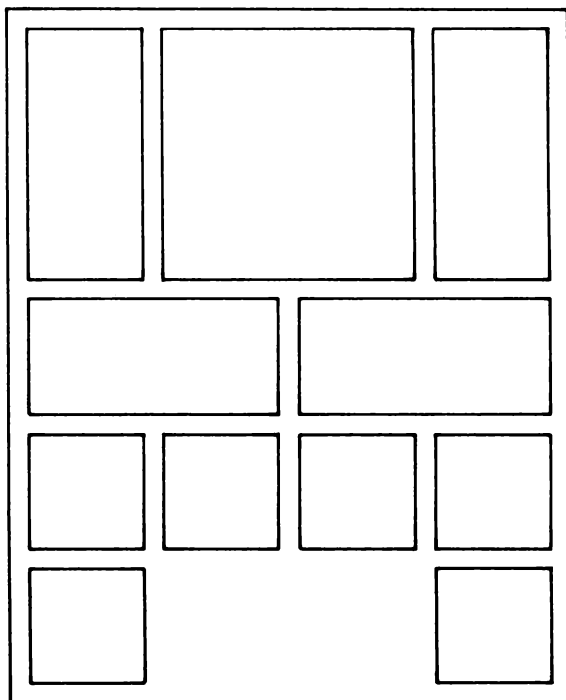
Ma torniamo a quel che dicevamo in principio, a proposito della *Cyclopedia of Puzzles* di Sam Loyd.

Una antologia della *Cyclopedia* è stata curata da Martin Gardner, ed è disponibile in traduzione italiana. Martin Gardner fa notare che molti fra i giochi della *Cyclopedia* dell'americano Loyd sono simili ad altri pubblicati nei libri dell'inglese Henry Ernest Dudeney (1857-1931). «In alcuni casi» scrive Martin Gardner «si può affermare con sicurezza che Dudeney li ha presi a prestito da Loyd; in altri, che Loyd li ha ripresi da Dudeney. Tuttavia, è così difficile rintracciare le origini di un gioco risalendo fino alla prima pubblicazione da parte di uno dei due autori, che si è incerti nel dire quale dei due esperti abbia copiato di più dell'altro. Fra i due vi fu un'accesa rivalità nel periodo in cui entrambi lavoravano attivamente (il nome di Dudeney è citato una sola volta in tutta la *Cyclopedia* di Loyd!), ed evidentemente ciascuno dei due non esitò a far proprie, modificandole, le invenzioni dell'altro. Per di più, entrambi attinsero in abbondanza alle stesse fonti: problemi tradizionali cui essi dettero una nuova impronta, e giochi moderni di ignota origine, che passavano da una persona all'altra sotto forma di storielle e di *limericks*.

Il famigerato Cubo Magico o Cubo di Rubik, follia collettiva degli anni 1979-1981, è concettualmente un Quadrato del Quindici portato a tre dimensioni. Che questa affermazione sia corretta è stato ammesso dall'inventore del Cubo, l'ingegnere ungherese Erno Rubik (il quale ha dichiarato addirittura che il suo Serpentone è un Tangram portato a tre dimensioni: e questo è un paragone poetico, non un'affermazione concettualmente corretta).

Nella storia dei giochi il Cubo di Rubik sta fra i Grandi Effimeri, come i Clic-clac (Klackers, 1975), lo Hoola-hop (1954-1955), lo Yo-yo (1932) e, appunto, il Quadrato del Quindici, che oggi si trova a stento nelle cartolerie di periferia o di provincia.

a



b

Illustrazione n. 65 Il Prigioniero, ovvero Rettangolo dell'Undici.

36. Monopoly

Lanciato commercialmente nel 1930 negli Usa, con immediato successo mondiale, il Monopoly è il prototipo dei moderni «giochi in scatola». Una conoscenza anche superficiale del Monopoly è indispensabile per la persona colta, non meno che una conoscenza superficiale degli Scacchi. Pertanto la cosa migliore da fare è interrompere la lettura di questo libro e andarsi a comprare una scatola di Monopoly nella cartoleria all'angolo (con l'avvertenza che se si è in Italia non si deve chiedere una scatola di Monopoly bensì una scatola di Monòpoli, scritto con la I finale anziché Y e pronunciato sdrucciolo).

Per chi non volesse compiere questa fondamentale operazione conoscitiva (*verum ipsum factum*) daremo nelle righe seguenti una breve descrizione del Monopoly. Chi conosce il Monopoly si diventerà a vedere se lo descriviamo bene o male. Certo, descrivere il Monopoly è più facile che descrivere il cavatappi.

Il Monopoly è un gioco di tavoliere per un numero di persone variabile da 2 a 10; ciascuno riceve uno speciale segnaposto che ubbidisce al tiro di due dadi sull'itinerario continuo di un tavoliere quadrato, con moto circolare in senso orario. A partire da una casella angolare che reca la scritta «Via!», 40 caselle non numerate recano indicazioni varie, prevalentemente di tipo stradale. Si incontrano diverse zone urbane che vanno dai vicoli di quartieri umilissimi ai viali di quartieri residenziali sempre più lussuosi. Con alcune carte di tipo A, catastali-notarili (ricevute all'inizio, e acquistate successivamente dal banco e dagli avversari), ciascun giocatore tende ad assicurarsi il controllo di uno o più quartieri. Quando possiede interamente un quartiere può costruirvi case e alberghi (indicati da pedine speciali) che gli permettono di esigere poste sempre più alte da chi (percorrendo e ripercorrendo circolarmente l'itinerario) capiti in una casella di quel quartiere.

Altri vantaggi e svantaggi possono venire a ciascuno capitando su caselle di tipo diverso da quelle stradali sin qui descritte, e pescando carte di tipo B («Probabilità») e di tipo C («Imprevisti»).

Mentre tutti percorrono e ripercorrono circolarmente l'itinerario delle 40 caselle, alcuni accumulano grandi capitali (evidenziati da

carte di tipo D, simili a piccole banconote), si impadroniscono di nuove vie, di nuovi quartieri, vi elevano nuove costruzioni; altri si impoveriscono progressivamente, sono costretti a ipotecare i terreni o a cederli, ed escono progressivamente dal gioco.

Chi fosse insoddisfatto di questa descrizione, e perseverasse nel proponimento di non comprare una scatola di Monopoly, ha un'altra possibilità: leggere il libro indicato in bibliografia, della Maxine Brady. È un buon libro, che dà utili indicazioni strategiche ai giocatori esperti, e fornisce ai principianti una descrizione meno affrettata della nostra. Va letto con una doppia avvertenza.

Primo, *non* saltate la presentazione di Emilio Ceretti. Il Ceretti è l'uomo della Editrice Giochi che ancora oggi governa le fortune italiane di Monopoly, e fin dagli anni trenta fu tra i primissimi a giocare a Monopoly in Italia, a Milano, in via Rugabella all'11, dove aveva ufficio Delio Tessa, avvocato procuratore presso la corte d'Appello di Milano. Il telefono era 89.534. Per conto dell'editore Frassinelli, l'avvocato Tessa era in corrispondenza con Max Brod (diritti di traduzione del «Messaggio dell'Imperatore» di Kafka). Ma a parte gli spifferi di varie culture che tiravano in Rugabella, America o Mitteleuropa, giochi o libri, Monopoly o Kafka, Delio Tessa era il più grand'uomo che visse a Milano. Era un poeta antifascista, osteggiato dai fascisti. Nell'abbondante quarantennio antifascista che seguirà, Delio Tessa sarà osteggiato ancor meglio perché i curatori delle sue carte faranno in modo che nessuno possa leggerle. Non stupirti, lettore, se non conosci Delio Tessa: non è colpa tua, è colpa di chi tiene inediti i suoi libri.

Chi ha l'età giusta queste cose le sente sotto pelle, anche se non le sa. Il Monòpoli italiano, posto in commercio nelle feste di Natale del 1936, è la mappa, più milanese che immaginaria, di una città d'anteguerra. Chi vuol ripercorrere le vecchie strade del primo Monòpoli le trova riprodotte nel libro di Giovanni Gandini, *Il Mondo* (Rizzoli 1974). Sono stranguglioni onirico-topografici, trovarsi ancora in Largo Savoia e in Via del Fascio. E il Largo Augusto d'oggi ricordate come si chiamava? Col passare degli anni, dai tempi di Rugabella e del Tessa ad oggi, il Ceretti della Editrice Giochi qualche nome di via e di piazza l'ha cambiato, ma i valori facciali delle banconote e i prezzi dei terreni e delle case e degli alberghi sono rimasti gli stessi.

Vale la pena di spendere ancora qualche parola sulla mappa cittadina sottesa al tavoliere del Monopoly. Il tavoliere originario americano sottende la mappa di Atlantic City (Boardwalk, Park Place, New York Avenue, Marvin Gardens); quello inglese ha riferimenti londinesi (Mayfair, Park Lane, Vine Street, Piccadilly); quello francese ha riferimenti parigini (Rue de la Paix, Avenue des Champs Elysées, Place Pigalle, Rue Lafayette). Fra i collezionisti di edizioni plurilingui di Monopoly sono particolarmente apprezzate quella giapponese, quelle di certi paesi europei prima e dopo la seconda guerra mondiale, e quella, diffusa in un numero limitato di copie dalla Editrice Giochi nel 1979, di tipo «romano».

Seconda avvertenza per chi legge il libro della Maxine Brady. La storia del Monopoly è un po' più complicata di come la racconta lei. Lei dice che il Monopoly è stato inventato da un certo Charles Darrow, idraulico e venditore d'impianti di riscaldamento, restato disoccupato e alla fame per la crisi del 1929. Secondo la Maxine la storia del Monopoly sarebbe stata una storia edificante di genialità, di pertinacia, di lealtà (da parte della Parker Brothers), coronata da successo. Arrivano i nostri. In realtà un gioco quasi totalmente identico al Monopoly di Darrow-Parker era stato brevettato trenta anni prima, nel 1904, da una certa Lizzie J. Magie di Brentwood, Maryland.

Naturalmente io leggo queste storie straordinarie nel mensile inglese «Games and Puzzles»: non so se qualcuno la sappia più lunga. (Non sto dicendo che Charles Darrow abbia copiato da Lizzie J. Magie: può darsi che l'idea del Monopoly sia nata in aree diverse in epoche diverse in modo indipendente, come il Pachisi in India e il Patolli in Messico.)

E naturalmente io credo che saperla più lunga sulla vera origine del Monopoly sarebbe importante, perché Monopoly non è solo un pretesto flebile per narcisismi di pelo grigio: Monopoly è una pagina di storia. Dal 1904 o dal 1934, con Monopoly il sistema economico capitalistico ha inventato un ritratto di sé molto più somigliante di quelli offerti da tanti romanzi o film. Né alcun medico ha prescritto che il volto di una civiltà non si debba poter riconoscere in un gioco meglio che in un quadro o in una musica. Il messaggio intrinseco del Monopoly è così autenticamente efficace, così praticamente suggesti-

vo, che il Monopoly è proibito nei paesi dell'Est più rigorosamente che i libri di Solgenicyn (e te lo credo).

Roger Caillois ha scritto: «Monopoly riproduce il funzionamento del capitalismo: non viene dopo il capitalismo». In tutto il libro di Caillois questa è l'unica affermazione da respingere: inventato da Lizzie J. Magie nel 1904 o da Charles Darrow nel 1929, il Monopoly viene dopo il capitalismo. Ma il paradossale antistoricismo di Caillois è preferibile, come atteggiamento mentale, al microstoricismo sociologico postcontestatario di un Calvet.

Dicendo il falso, e cioè che Monopoly non viene dopo il capitalismo, Caillois riconosce al meccanismo di gioco del Monopoly una validità che potrebbe permettergli di funzionare, di essere giocato, anche in culture precapitalistiche o totalmente aliene dal capitalismo.

Non sarà un caso che un deliberato, grossolano «anti-Monopoly» come Lotta di Classe plagi il meccanismo di Monopoly.

Questo Lotta di Classe è stato inventato nel 1978 dal professor Bertell Ollmann col nome di *Class Struggle*. Fin da quando fu lanciato in USA, nel 1978 stesso, io ne ho detto tutto il male possibile: cioè che non è divertente, che non è un bel gioco, che non viene voglia di giocarlo se si ha un po' di naso per annusare i giochi fin dalla scatola e non viene voglia di rigiocarlo se lo si è giocato una volta. Poi ho ripetuto più volte queste cose quando uscì la traduzione italiana (Mondadori Giochi, 1979). Naturalmente così dicendo faccio venire almeno a una persona la voglia di provare questo Lotta di Classe. Tanto meglio, ci sarà un vaccinato in più.

Rifacciamo un vecchio discorso, *repetita iuvant*. Si può giocare a Fanorona senza credere che dallo svolgimento della partita dipenda l'esito di una battaglia, si può giocare a Kolowis Awithlaknannai senza immergersi nella tradizione religiosa degli Zuni, si può giocare a Monopoly senza giurare sul successo finale del capitalismo piuttosto che su quello del leninismo. Sta però di fatto che in Unione Sovietica il Monopoly è proibito e il Lotta di Classe del professor Ollmann non è diffuso, mentre nei paesi occidentali giovani manager con cravatta reggimentale, valigetta diplomatica, pocket calculator e tabelle di Maxine Brady giocano a Monopoly, partecipano ai campionati mondiali di Monopoly e chi vince a Monopoly ha carriera assicurata nell'alta finanza.

Tra i discendenti non spurii di Monopoly ricordiamo Business (Fenwick, Paris) distribuito in Italia con il nome Manager (1980, Editrice Giochi, patrocinato dal mensile «Capital»).

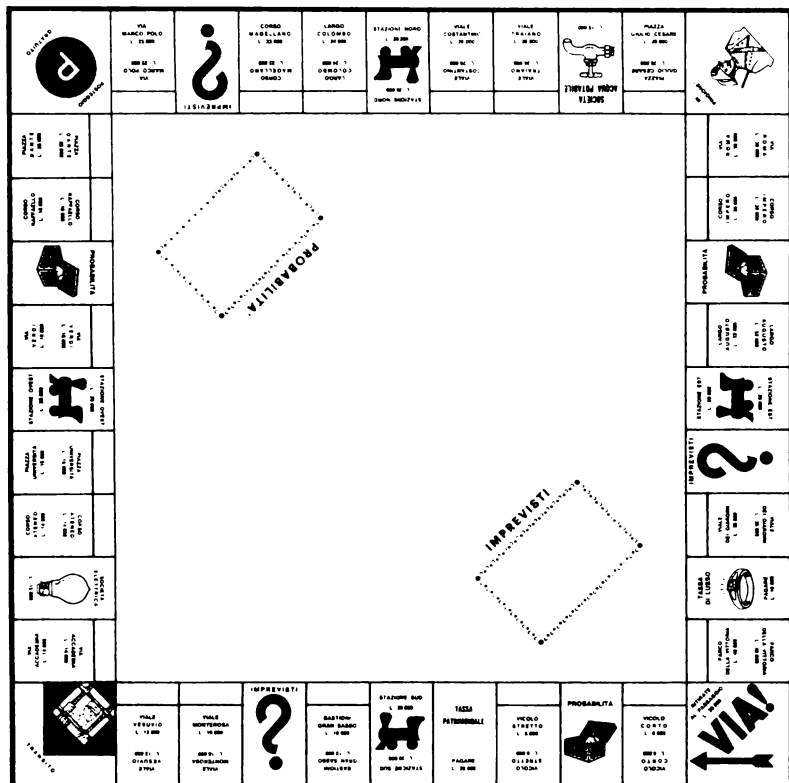


Illustrazione n. 66 Il tavoliere del Monopoly italiano (Monopoli). I quartieri sono contraddistinti da colori:

1. *ciclamino* (Vicolo Stretto, Vicolo Corto);
2. *azzurro* (Viale Vesuvio, Viale Monterosa, Bastioni Gran Sasso);
3. *arancione* (Piazza Università, Corso Ateneo, Via Accademia);
4. *marrone* (Piazza Dante, Corso Raffaello, Via Verdi);
5. *rosso* (Largo Colombo, Corso Magellano, Via Marco Polo);
6. *giallo* (Piazza Giulio Cesare, Viale Traiano, Viale Costantino);
7. *verde* (Largo Augusto, Corso Impero, Via Roma);
8. *viola* (Parco della Vittoria, Viale dei Giardini).

37. Battaglia Navale

Nel 1932 «La Domenica del Corriere» dedica una serie di articoli a una nuova moda arrivata dagli USA: quella della Battaglia Navale. È il gioco che si fa in due su un tavoliere quadrettato, usando la matita. Non lo descriviamo perché se non sapete neanche giocare a Battaglia Navale vuol dire che questo libro non fa per voi.

Resta da vedere in che anno la Battaglia Navale si comincia a giocare in USA, dato che arriva in Italia dagli USA nel 1932. E resta da discutere un punto con Giovanni Gandini.

A lui devo l'indicazione di questa data, e della «Domenica del Corriere». Con lui non sono d'accordo quando dice che la Battaglia Navale è un gioco melenso.

Il matematico e filosofo francese René Descartes, detto Cartesio, pubblica a Leida nel 1637 il breve saggio *Géométrie* in cui inventa le coordinate cartesiane. Per tre secoli i professori vanno avanti a spiegare le coordinate cartesiane ad alunni abbrutiti dalla noia, che fingono di stare attenti pensando ad altro o (orrore) non pensando a nulla.

Dopo tre secoli, mentre il professore sta proprio spiegando le coordinate cartesiane, i ragazzi giocano a Battaglia Navale sotto il banco, e imparano le coordinate cartesiane.

Provate a immaginare cosa vi succederebbe se non aveste in testa, anzi nel sangue, il concetto e la pratica delle coordinate cartesiane, che avete imparato non a scuola seguendo la lezione bensì a scuola giocando di nascosto a Battaglia Navale.

38. Scrabble

Nel 1949 la Parker Brothers lancia sul mercato americano con decisione e con immediato successo, col marchio Scrabble, un gioco che era stato inventato nel 1930 (la stessa stagione di Monopoly) da un un architetto disoccupato, Alfred Butts (anche il Monopoly era stato inventato da un disoccupato).

Lo Scrabble è un gioco da tavoliere per due, tre o quattro persone. Si gioca generalmente in due.

Si usano speciali tasselli recanti l'indicazione di singole lettere dell'alfabeto e valori di punteggio. Questi valori sono tanto più alti quanto più la lettera è considerata rara, secondo un calcolo approssimativo di frequenza. Lettera per lettera, indichiamo qui di seguito il numero di tasselli e il valore di punteggio nell'edizione originale americana a sinistra, dell'edizione italiana (Scarabeo, su cui torneremo) a destra.

9 A = 1	12 A = 1
2 B = 3	4 B = 4
2 C = 3	7 C = 1
4 D = 2	4 D = 4
12 E = 1	12 E = 1
2 F = 4	4 F = 4
3 G = 2	4 G = 4
2 H = 4	2 H = 8
9 I = 1	12 I = 1
1 J = 8	—
1 K = 5	—
4 L = 1	6 L = 2
2 M = 3	6 M = 2
6 N = 1	6 N = 2
8 O = 1	12 O = 1
2 P = 3	4 P = 3
1 Q = 10	2 Q = 10
6 R = 1	7 R = 1
4 S = 1	7 S = 1

6 T = 1	7 T = 1
4 U = 1	4 U = 4
2 V = 4	4 V = 4
2 W = 4	—
1 X = 8	—
2 Y = 4	—
1 Z = 10	2 Z = 8

Ciascun giocatore riceve 7 tasselli a caso, li dispone davanti a sé (celati agli altri) su un piccolo leggio, e a turno cerca di formare con essi parole di senso compiuto su uno speciale tavoliere quadrato che ha 15 caselle per lato.

Alcune caselle (contraddistinte da scritte e colori, rosso e rosa, blu e celeste) permettono di moltiplicare il valore della singola lettera in esse collocata, o dell'intera parola che passi su quella casella.

Formata da chi è primo di mano una prima parola al centro del tavoliere, le parole successive, formate dai giocatori a turno, in più giri, devono incrociarsi con essa, poi tra loro, secondo il principio delle parole incrociate (incroci orizzontali e verticali, non diagonali).

A ogni parola che forma, ciascun giocatore sostituisce i tasselli impiegati a formarla con altrettanti, pescati sempre a caso, così da aver sempre a disposizione, per la mossa successiva, 7 tasselli.

A ogni parola che forma, ciascun giocatore la annuncia e (se non viene contestata) segna a proprio vantaggio il punteggio ottenuto (sulla base dei valori dei tasselli, e dei moltiplicatori delle caselle occupate).

Si possono anche mettere sul tavoliere tasselli che allunghino parole già formate, con l'aggiunta di lettere all'inizio o alla fine.

Oltre ai tasselli su elencati ce ne sono due bianchi, che possono (come jolly) assumere il valore desiderato, valere per una lettera a scelta del giocatore. Pertanto i tasselli dell'edizione dello Scrabble sono 100, mentre quelli dello Scarabeo italiano sono 130.

Oltre al tavoliere, ai tasselli e al libretto di istruzioni, certe confezioni comprendono una clessidra e (vergogna!) un piccolo dizionario di «parole ammesse».

Al proprio turno, ciascun giocatore può rinunciare a mettere i tasselli sul tavoliere, procedendo invece a sostituirne quanti vuole, fra

quelli che ha, pescandone altri. I tasselli scartati vanno poi tra quelli ancor da pescare.

La partita finisce quando non ci son più tasselli da pescare e uno dei giocatori si è liberato di tutti quelli che aveva sul leggio, oppure quando non si possono formare altre parole sul tavoliere, e tutti passano.

Finita la partita, al totale dei punti realizzato da ciascun giocatore si sottrae il punteggio dei tasselli che gli sono rimasti sul leggio.

Con regole identiche a queste, lo Scrabble si è diffuso in tutto il mondo. Una collezione poliglotta di Scrabble è interessante sia per i diversi alfabeti impiegati sui tasselli, sia per il diverso numero di tasselli riservati alle varie lettere, e per il diverso valore di punteggio a esse attribuito.

Mentre in tutto il mondo lo Scrabble si chiama Scrabble, in Italia la versione italiana dello Scrabble si chiama Scarabeo. È distribuita dalla Editrice Giochi, che lo ha in catalogo dal 1955.

Il tavoliere dello scarabeo non ha 15 caselle per lato bensì 17.

15 caselle per lato hanno avuto versioni italiane effimere (preziosissime per i collezionisti) come lo Sciam (pubblicato a Roma nel 1954) e lo Scrabble italiano (distribuito dalla Clementoni Giochi di Recanati, poi Clem Toys, nel 1980).

Restano da dire varie cose sugli antenati dello Scrabble e sui suoi discendenti.

Gli antenati dello Scrabble sono quei sussidi didattici che si chiamano alfabetieri o alfabetarii. Consistono in una serie di cartoncini (oppure tavolette di legno, di metallo per lavagnette magnetizzate o di altri materiali), rettangolari o quadrati, su ciascuno dei quali è scritta (a mano, o stampata, o incisa, o rilevata) una lettera dell'alfabeto.

Dagli alfabetieri (la cui storia si perde nella notte della storia dell'alfabeto) nascono, a metà strada fra il sussidio didattico e lo strumento di gioco, speciali carte da gioco recanti vuoi lettere dell'alfabeto in combinazione con altre immagini destinate ad altri giochi (numeri da tombola, combinazioni di domino, eccetera), vuoi semplici lettere dell'alfabeto senza altre immagini.

Il più famoso e diffuso mazzo di carte con semplici lettere dell'alfabeto senza altre immagini è quello lanciato dalla ditta inglese Wad-

dington nel 1933 col marchio «Lexicon». Se ne conoscono varie edizioni, in vari formati, destinate a partite di due o più persone o a solitari. Accanto alle carte del Lexicon i collezionisti conoscono innumerevoli varianti, più o meno effimere, che hanno volta per volta recato il nome di Anagramme, Leksicon Spil, Motamo, eccetera. La Miro Company distribuisce in Francia due edizioni di Lexicon, formato normale e formato *patience*. Un'edizione italiana di Lexicon fu distribuita in Italia dalla Editrice Giochi alla fine degli anni trenta. La più recente variante italiana è Vocabolo (1982, C.C.Giochi, Torino). Il Kan-U-Go (1934, Jarvis-Porter, Leeds) è distribuito anche in edizione braille, per ciechi. Varianti notevoli, molto differenziate, sono per esempio O.Schlemiel! (Original Only, New York) e May Word (1982, Carlit). Ai mazzi di carte con lettere si apparenta un gioco che reca lettere su gradevoli tasselli di cartoncino: The Oxford Word Game (John Adams Toys, Design Center London, The Green Press) e altri, apparentemente simili allo Scrabble, ma senza tavoliere come il Quibbix (1984, Otto Maier, Ravensburg).

(Forse ci sarà da scrivere un capitolo a parte sui giochi di lettere e di parole non «con tavoliere» bensì «su tavoliere». Con Les Épinés Changées en Roses, Parigi 1773, con La Pirouette Instructive, Parigi 1805 circa, e con altri frutti del pensiero di Jean-Jacques Rousseau entriamo nella teratologia dei «giochi istruttivi». Gli insegnanti che vogliono essere divertenti sono i peggiori.)

Questi mazzi di carte con lettere, però, sfruttano già il principio delle parole incrociate, e quindi si collocano dopo il 1913 (anno in cui le inventa Arthur Wynne, giornalista di Liverpool emigrato negli USA; il primo esempio di Cross-word-puzzle esce sul «World» il 21 dicembre 1924; il primo Indovinello di Parole Incrociate esce sulla «Domenica del Corriere» l'8 febbraio 1925).

Fin che non si inventano le parole incrociate non si può inventare nessun gioco degno di questo nome, da fare con carte o tasselli. In una lettera del 1880 Lewis Carroll scrive che sta cercando di inventare un gioco: «Ci potrebbero essere delle pedine con delle lettere dell'alfabeto, da spostare su una scacchiera, fin che si formino delle parole...».

Lewis Carroll, autore di *Alice nel paese delle meraviglie*, è stata una delle teste più fini tra i figli di Adamo per il regno dei giochi di

parole, ma quel gioco non è riuscito a inventarlo perché anche i geni devono procedere per gradi. Carroll voleva inventare contemporaneamente, in un botto solo, le parole incrociate, lo Scrabble e qualcosa di più («lettere da spostare...»: uno Scrabble dinamico?).

Dunque dalle parole incrociate si passa ai mazzi di carte con lettere. Per arrivare allo Scrabble manca ancora un passo: l'invenzione del tavoliere con caselle di valore differenziato. Qualcuno dice che il gioco francese del Diamino venga prima dello Scrabble, e certamente viene prima del 1948. Ma quale Diamino? Ci sono edizioni di Diamino con tavoliere ed edizioni di Diamino senza tavoliere!...

In ogni modo è chiaro che gli studi sugli antenati dello Scrabble sono ancora tutti da fare.

Più facile sarà mettere ordine fra i discendenti dello Scrabble. Basterà raccogliarli e catalogarli.

Alcuni ricalcano da vicino lo schema dello Scrabble: per esempio La Clé (1954, Miro Company, Paris: 19 caselle per lato) e il già citato Diamino (Gay-Play, Paris: 14 caselle per lato).

Altri hanno qualche spruzzo o spruzzolino di originalità nella confezione o nelle regole. Diamo in ordine alfabetico quelli che ci è capitato di raccogliere negli ultimi anni, ma il totale sarà da moltiplicare per dieci, per cento: Lettera, Lingua (entrambi Otto Maier, Ravensburg), Option (1983, 3M), Red Seven (Editrice Giochi), Word + Number Master Mind, Word Master Mind, Words Worth, Word for Word (tutti questi cinque giochi sono della Invicta, Leicester, 1975 e dintorni; il quinto fu anche distribuito in Italia col nome Parole Crociate), Vocambolo (Istituto del Gioco, ora Bero Toys).

Il discendente non spurio di Scrabble che oggi sembra aver raggiunto il maggior grado di originalità e di perfezione è lo Jago di Alex Randolph (1984, Editrice Giochi), che ebbe una prima stesura nel 1975 col nome Motamot (Otto Maier, Ravensburg; distribuito anche in Italia col nome Rubaparole).

Non vanno considerati in questa sede giochi di parole in scatola che non sono giochi di tavoliere: per esempio il bellissimo Probe (1964, Parker Brothers, Salem; 1967, Miro Company, Paris; gradevole la confezione con carte da gioco, sgradevole quella con carta e matita, che ricalca con inutili complicazioni lo schema del Jotto) o il famoso Le Mot Le Plus Long di Armand Jammot, Ceji (in Italia,

1978, Paroliamo, So.Co.Ge, Adica Pongo) o altri giochi come Password (1973, Peak Productions, poi Milton Bradley, Springfield), Lex (Mondadori Giochi), Blockword (1976, Waddington, Leeds).

In particolare *non* vanno considerati in questa sede giochi di parole con dadi, che non siano giochi di tavoliere; (rarissimi sono i giochi di parole con dadi che siano giochi di tavoliere: Wortwirbel, Otto Maier, Ravensburg 1984). Ricordiamo per esempio il bellissimo Perquacky (1970, Leisure Dynamics, Minneapolis) e il notevole Boggle (Parker Brothers, Salem, distribuito in Italia col nome Il Paroliere, 1979, Editrice Giochi). A molta distanza, Addiction (1970, Waddingtons, Leeds), Parolando (Mondadori Giochi; 1982, Leisure Dynamics), Letra-Mix (Schmidt Spiel, Echting, München), Wörterwürfeln (1975, Carlit), Razzle (1982, Editrice Giochi), Joker Worte Würfeln (Schowanek). Bellissimi dadi con lettere stanno nella Scatola dei Giochi di Pomellato. Nota bene: oltre che dadi con lettere (per combinare parole) esistono dadi con parole (per combinare frasi). Fra questi, un piccolo successo di scandalo hanno avuto quelli del gioco chiamato Dirty Words (1977, Baron/Scott Entreprises, Bethesda).

Il lettore sprovvisto sarà sconcertato, a questo punto. Generalmente i lettori sprovvisti hanno una buona cultura letteraria. Penseranno a Dante e a Eliot: «sì lunga tratta / di gente, ch'ì non avereì creduto / che morte tanta n'avesse disfatta». Ma perché non pensano semplicemente alle librerie? I giochi scopiazzati e inutili sono quattro gatti in confronto alla legione dei libri scopiazzati e inutili. E i film? Chiudiamo con due film dove compare lo Scrabble, perché da questo eravamo partiti.

L'erba del vicino è sempre più verde, di Stanley Donen (1960). Jean Simmons e Deborah Kerr giocano a Scrabble. A un certo momento i tasselli cascano dal tavolo rovesciandosi sul pavimento. Robert Mitchum raccoglie due tasselli e ne trae un buon auspicio: O.K. Ma Cary Grant gli fa osservare che, invertito l'ordine, possono significare K.O.

Sospetto, di Alfred Hitchcock (1941). Joan Fontaine giocherella coi tasselli dello Scrabble sulla lucida superficie di un pianoforte a coda, e da «mudder» le salta fuori, con sinistro auspicio, «murder». Attenzione, siamo nel 1941. Il lancio in grande stile dello Scrabble è del 1948.

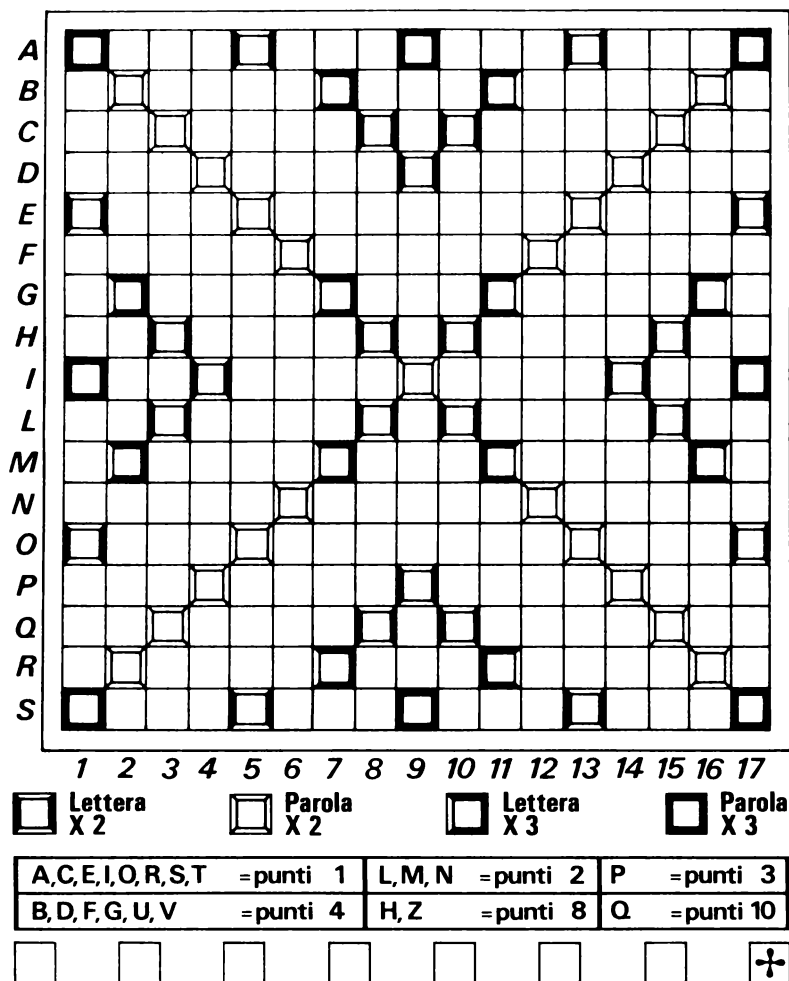


Illustrazione n. 67 Il tavoliere dello Scarabeo, come viene schematicamente rappresentato in bianco e nero per i «problemi di Scarabeo». Nelle 7 caselle bianche dell'ultima riga vengono indicate le lettere a disposizione. L'ottava casella, nell'angolo a destra, vale alla stregua di «uno scarabeo» (cioè di un jolly).

Anzi, chiudiamo proprio con i libri. Sta diventando ogni giorno più difficile tener dietro alla produzione di manuali sul modo efficace di giocare a Scrabble. In bibliografia ne citiamo un paio, che ci sembrano meglio di altri: Brandreth e Charlemagne. Ce n'è anche uno italiano, Meroni. La cosa più impressionante è che in Francia due editori come Hachette e Larousse abbiano pubblicato due grossi volumi come quelli di Pialat e Carillon-de Goutel, animali fantastici che sarebbe troppo lungo descrivere. È incredibile il successo che da qualche anno ha lo Scrabble in Francia. Problemi di Scrabble pubblica anche «Le Monde», accanto a quelli di Scacchi, Dama e Bridge.

In confronto, da noi lo Scrabble ha così poco successo che lo si potrebbe giudicare un insuccesso. Io ho provato a pubblicare problemi di Scarabeo su «La Stampa» (vedi illustrazione n. 67) e ho dovuto smettere ben presto.

39. Cluedo

Nel 1949 la Waddington lancia sul mercato inglese un gioco chiamato Cluedo. Il nome viene da un incrocio (propriamente aplogia) fra «clue» *indizio* e il nome del vecchio Ludo. In edizioni successive, americane, il gioco si chiamerà semplicemente Clue (1972, Parker Brothers).

Questo gioco si basa su «clues», *indizi*. Sono indizi di carattere poliziesco.

Si gioca in 3, 4, 5, 6 persone. Come ginnastica mentale è induttivo, come stile è competitivo e frustrante, richiederebbe memoria ma si possono prendere appunti; come atmosfera è alla Agatha Christie. Tirando a indovinare il dove-come-chi del delitto, tu dici: «È stato il dottor Verde col candelieri in biblioteca» e così dicendo sposti in biblioteca, sulla pianta della casa di campagna vittoriana (vedi illustrazione n. 68) la pedina verde e il candelierino. Silenziosamente il vicino di sinistra ti mostra una delle sue carte: il dottor Verde ce l'ha lui, dunque devi escluderlo dalla rosa dei sospetti.

Le regole sono semplici, le imparano subito anche i bambini di otto anni; le istruzioni sono chiare.

Ce ne deve essere stata in commercio una prima edizione italiana col nome La Polizia Indaga. Poi ce n'è stata una Giochiclub-Amica, con il nome Cluedo. Finalmente ne abbiamo avute due diverse, sempre con il nome Cluedo, entrambe Editrice Giochi. L'ultima, 1984, è perfetta.

Dicevamo che come atmosfera Cluedo è alla Agatha Christie. Il 1949 è già un anno tardo, per Agatha Christie. Ma Agatha Christie fu tanto longeva che arrivò a introdurre il Cluedo in un suo romanzo (*Dead Man's Folly*, 1956, tradotto in italiano come *La sagra del delitto*): «sul panno verde di un tavolino da gioco giacevano una piccola pistola, un pezzo di tubo di piombo, un pezzo di corda per stendere il bucato...». (Miracolo di buona traduzione: si tratta proprio di una pistola e non di una rivoltella come succede spesso.)

Il Cluedo è uno dei punti di forza nella teoria che vede nascere i giochi di tavoliere al vertice del passaggio dalla terra alla mappa. Fra il delitto sul terreno (nella «realtà») o nella prolungata finzione narra-

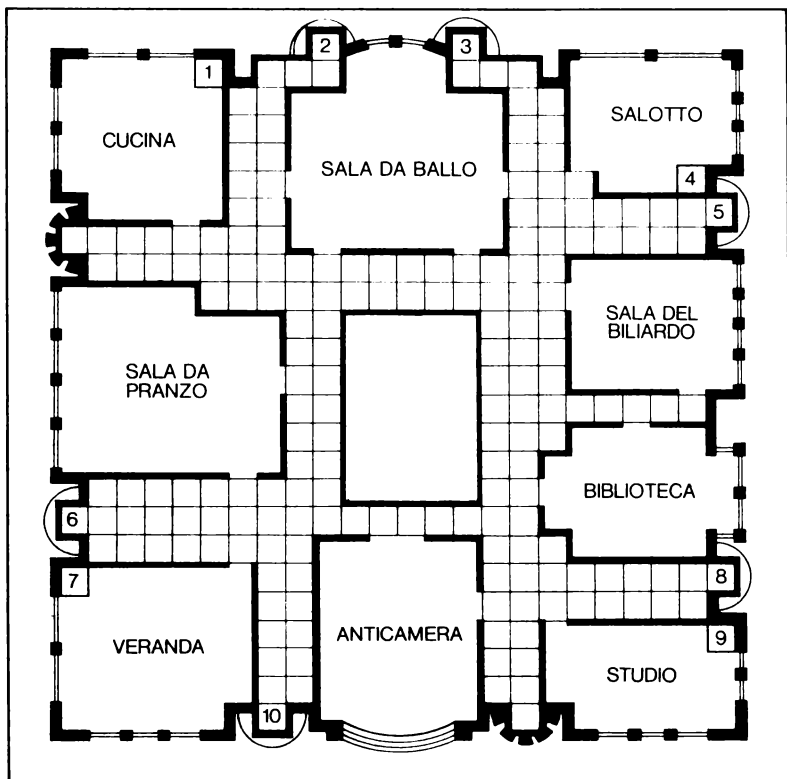


Illustrazione n. 68 Cluedo. Tavoliere schematizzato. Lo spazio al centro, inaccessibile, comprende le scale che immettono alla cantina dove è stato rinvenuto il cadavere.

1. passaggio segreto che porta allo Studio.
2. punto di partenza della signora Bianchi.
3. punto di partenza del dottor Verde.
4. passaggio segreto che porta alla Veranda.
5. punto di partenza della signora Pavone.
6. punto di partenza del professor Plum.
7. passaggio segreto che porta al Salotto.
8. punto di partenza di Miss Scarlett.
9. passaggio segreto che porta alla Cucina.
10. punto di partenza del colonnello Mustard.

tiva) e l'astrazione totale del tavoliere, Nero Wolfe costruisce nel suo studio una piantina mimata della scena del delitto, in *Champagne per uno* (Rex Stout, *Champagne for One*, 1958).

Fra gli eredi di Cluedo ricordiamo Spy Ring (1978, Waddington) e Thief Stop (Parker, dal 1980 distribuito in Italia dalla Editrice Giochi), bellissimo gioco elettronico che si presta a essere fatto in solitario.

40. *Board War Games*

I Board War Games nascono tra Inghilterra e Stati Uniti, fra il 1953 e il 1962, nella testa di Charles S. Roberts e nella testa di Tony Bath.

Queste indicazioni sono approssimative, e in parte contraddittorie. Ci basiamo sui libri di Barker, Dunnigan e Palmer indicati in bibliografia. Ci sarà ancora da studiare per mettere a posto meglio date, luoghi, autori.

E ci vorrà ancor più tempo perché si decantino, nel linguaggio, alcune distinzioni.

Per prima cosa, proponiamo di distinguere i «giochi di simulazione» dai «giochi di simulazione strategica».

I «giochi di simulazione» sono strumenti pedagogici e in questa sede non ci interessano. Registriamo in bibliografia un libro come quello Taylor-Waldorf solo per dire che qui non c'entra. Dobbiamo dirlo per sgombrare il terreno. Dobbiamo dire chiaramente che da qualche decennio nel mondo occidentale la parola «gioco» è sottoposta a usi intensivi ed estensivi. Non hanno a che fare coi giochi come li intendiamo noi in questo libro né i «giochi linguistici» di Wittgenstein né la «teoria dei giochi» di Neumann e Morgenstern, né la «creazione del mondo come gioco» di Eugen Fink né i «giochi psicologici» di varie scuole più o meno terapeutiche.

Sono invece veri e propri giochi, e in particolare sono veri e propri giochi di tavoliere, i «giochi di simulazione strategica», che in inglese si chiamano War Games.

Il genere War Games si divide in due specie. Ci sono i War Games tridimensionali e i War Games bidimensionali.

I War Games tridimensionali si giocano coi soldatini, su plastici come quelli per i trenini elettrici. Sono figli dei giochi coi soldatini che fanno e si reinventano da sempre i bambini o gli adulti rimasti un po' infantili. Abbiamo segnato una vetta nella storia di questi giochi all'anno 1913 con le «piccole guerre» di Wells. Questi si chiamano in inglese Miniature War Games o Miniature Games. Libri recenti italiani su giochi di questo tipo sono per esempio quelli del Preti, del Saladino, del Tolomei.

I War Games bidimensionali sono quelli di cui intendiamo parlare

in questo capitolo. Sono i Board War Games. (Infinite sono le vie della confusione; in Italia si tende a chiamarli Board Games, che vuol dire solo «giochi di tavolo».)

I Board War Games ricostruiscono su grandi tavolieri a caselle esagonali il terreno di battaglie famose, storicamente ben note, mettendo a disposizione dei giocatori armi truppe e mezzi di rifornimento minuziosamente corrispondenti a quelli reali in valori di massa, capacità di movimento, autonomia, potenza di tiro eccetera. Tutto ciò è rappresentato da pedine in cartoncino contrassegnate da cifre e simboli vari, come quella riportata per esempio nella illustrazione n. 69.

Ogni Board War Game è corredato da un opuscolo di premessa storica che può essere un libro, da metterci un giorno a leggerlo tutto. Letto il libro, per giocare certi Board War Games ci vuole un finesettimana intero o poco meno o molto di più.

I migliori Board War Games sono pubblicati dalla SPI (Simulation

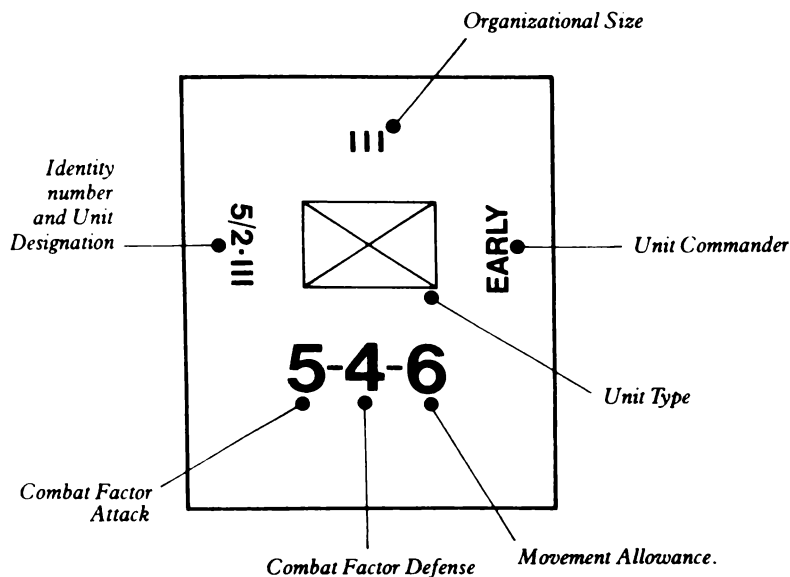


Illustrazione n. 69 Un tipo di pedina per Wargame. Da Wasley.

Publications Inc., New York) e dalla Avalon Hill (Baltimora). Generalmente si importano e distribuiscono così come sono. Chi ama i Board War Games mastica un po' d'inglese. Solo alcuni giochi hanno opuscoli con traduzioni sommarie in italiano. Fin dall'inizio gli amatori di Board War Games li han giocati nelle edizioni originali americane. Una delle prime descrizioni attendibili del fenomeno («moda culturale») si ebbe su «L'Espresso» del 7 marzo 1977. L'infezione circolava da pochi semestri. Il primo libro italiano sui Board War Games è il Masini, 1979.

Alcuni considerano Board War Games giochi che, come Risk e Diplomacy, hanno un certo grado di sofisticazione. Noi partiamo dall'idea che i Board War Games siano giochi ad altissimo livello di sofisticazione, e consideriamo tutti gli altri non alla stregua di «giochi di simulazione strategica» bensì come semplici «giochi d'ambiente». Il Monopoly è un gioco d'ambiente, ambientato nel mondo della speculazione edilizia; il Cluedo è un gioco d'ambiente, ambientato nel mondo delle indagini poliziesche; il Risk è un gioco d'ambiente, ambientato nel mondo della guerra; il Diplomacy è un gioco d'ambiente, ambientato nel mondo della diplomazia.

Altra distinzione, sempre più sottile (ma nulla eguaglia la sottigliezza mentale di questi giochi): si chiamano Fantasy Games (Fantasy Board War Games) quelli che non ricostruiscono il terreno di battaglie famose, storicamente ben note, bensì il terreno di guerre fantastiche, nel senso tecnico che ha la parola Fantasy. Di questo parleremo nel capitolo conclusivo, dedicato a Dungeons and Dragons, cercando di chiarire che i Fantasy Games nascono dai Board War Games, ma in essi avviene un mutamento genetico: diventano RPG (Role Playing Games).

Se uno non ha mai avuto il minimo sospetto che possa esistere una storia dell'architettura, fa una faccetta di tipo particolare se un altro gli dice che confondere San Vitale con la Tour Eiffel è come sparare alla volpe o fumare un sigaro senza togliere l'anello di carta.

Se non ve l'ha detto la mamma che dal 1953-1962 si gioca ai Board War Games, farete quella stessa faccetta.

Se avete un po' di onestà intellettuale direte: non ne so niente e voglio vivere gli anni che mi restano, tanti o pochi, continuando a non saperne niente.

Se siete intellettualmente disonesti, o moralmente fragili, scappere-
te per la tangente, «mettendovi a riflettere» (a vuoto, come spesso
avviene) su queste cose che non avete avuto il tempo di conoscere.
Farete del moralismo.

Direte che collezionare soldatini o giocare coi soldatini o coi Board
War Games è cosa da guerrafondai. Queste cose, fate il piacere, le
han già dette persone come Pierre Benoît (1886-1962), quello di
Atlantide (1919), nel romanzo *Axelle*. Vi par di stare in buona com-
pagnia?

Naturalmente, i Board War Games sono giochi competitivi. Non
hanno niente a che fare coi giochi destrutturati, alternativi, liberi o li-
beratori, informali, aperti, spontanei, creativi o come meglio credia-
te di dire. Simili giochi «senza regole» interessano ad altri, genitori
democratici e femministe, non a noi, non qui, non dal Serpente Arro-
tolato (2868-2613 a.C.) a oggi.

Avrete sentito dire che c'è stato un film, *Wargames*. Dalla sceneg-
giatura originale di Lawrence Lasker e Water F. Parker è stato tratto
un romanzo, *Wargames*, di David Bischoff (1983), tradotto in italia-
no con lo stesso titolo (Longanesi, 1983). Andatelo a leggere a pagi-
na 128.

*«... ma questo è un gioco o è una cosa che sta accadendo effettiva-
mente?»* domandò David.

che differenza c'è? chiese di rimando il programma Joshua 5.»

41. Diplomacy

Inventato da Allan B. Calhamer, lanciato nel 1954 dalla Games Research di Boston, Diplomacy è largamente diffuso nel mondo occidentale. È distribuito in Italia con lo stesso nome Diplomacy dal 1982 (Mondadori Giochi).

Alcuni considerano Diplomacy un gioco di simulazione strategica, un War Game. Come detto nel capitolo precedente, riteniamo corretto considerarlo un gioco d'ambiente: ambientato nella stanza dei bottoni della diplomazia europea agli inizi del nostro secolo. Il tavoliere è una carta d'Europa (illustrazione n. 70).

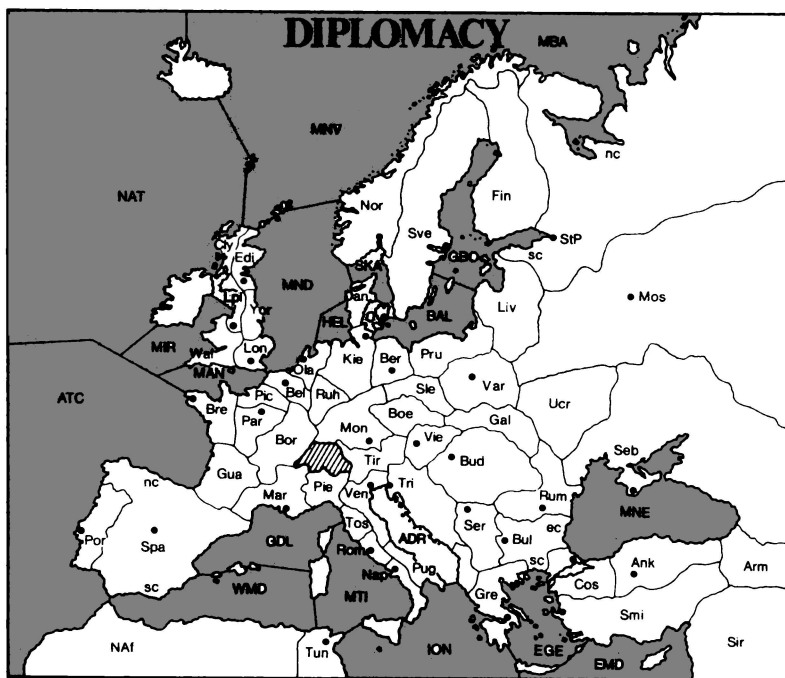


Illustrazione n. 70 Il tavoliere di Diplomacy.

Nel corso del gioco è prevista fra i partecipanti, che hanno stretto fra loro laboriose alleanze, possibilità di tradimento.

In una delle solite lettere al direttore di uno dei soliti quotidiani italiani un signore benpensante ha recentemente espresso sdegno e stupore a questo proposito.

Nella sua beata innocenza il signore in questione espresse invece profonda soddisfazione per il fatto che in Diplomacy «decisivo è l'ordine che realmente si impartisce alle proprie truppe».

Sembra che questa soddisfazione sia non meno melensa dello sdegno e stupore di cui sopra. Chi legge un vecchio racconto di Chesterton, *I tre cavalieri dell'Apocalisse*, vede un maresciallo tedesco cui tutto va storto perché ha soldati troppo ubbidienti.

Diplomacy è un gioco per ingenui? O sarebbe troppo pedantesca-mente educativo un gioco in cui non fosse decisivo nemmeno l'ordine che realmente si impartisce alle proprie truppe? o forse varrebbe la pena di immaginarlo?

Diplomacy si presta in modo eccellente a essere giocato per posta. Alcuni gruppi di giocatori coordinano pubblicamente la loro attività con bollettini periodici; esistono associazioni nazionali che coordinano i bollettini. La AID (Associazione Italiana Diplomacy) è stata fondata nel 1984.

42. *La Conquête du Monde*

L'amico di Prévert, il dolcissimo Albert Lamorisse (1922-1970), il regista di *Le ballon rouge* (1955), inventò un gioco che venne commercializzato nel 1961 dalla Miro Company col nome *La Conquête du Monde*. La successiva edizione americana (Parker Brothers) ebbe il nome di *Risk*, e segnò un momento di trasformazione abbastanza profondo nelle regole di gioco. Il nome di *Risk* passò anche all'edizione francese, che seguì le nuove regole americane. Così dicasi per l'edizione italiana, che ha il nome di *Risiko* (1977, Editrice Giochi) e che sembra sia l'unica al mondo ad avere come segnaposti dei carri armati, piccoli ma sinceri.

Alcuni considerano *Risk* un gioco di simulazione strategica, un Board War Game. Come detto per *Diplomacy*, riteniamo corretto considerare *Risk* un gioco d'ambiente, ambientato in una guerra mondiale. Il tavoliere è un planisfero. Vedi l'illustrazione n. 71.

In tutto il mondo occidentale, e in particolare in Italia, *Risk/Risiko* (si chiama *Risiko* anche l'edizione tedesca) è un gioco largamente radicato, e probabilmente in progressiva espansione. Per il pubblico medio, è il giusto mezzo fra *Diplomacy* e *Stratego*.

(Diciamo qui tra parentesi che questo *Stratego*, della Jumbo, è molto semplice e se volete infantile, ma resta uno dei giochi di tavoliere di maggior, costante successo. Fu inventato da Jacob Mogenдорf, costretto a vivere nella clandestinità durante la seconda guerra mondiale per le persecuzioni razziali. Lo inventò per i suoi due figli. Registrò il marchio «*Stratego*» nel 1946. La casa Jumbo di Amsterdam acquistò i diritti nel 1958.)

(Seconda parentesi: lo *Stratego* assomiglia a un altro gioco, *Lotta di Belve ai Tropici*, distribuito promozionalmente dalla Sutter di Genova alla fine dei nostri anni quaranta, brevettato dalla Giochi Lasco di Milano nel 1939. Il Jackson dice che *Stratego* gli ricorda un «vecchio gioco», il *Jungle Game*. Sarebbe bello saperne di più.)

(Terza parentesi, c'è un gioco cinese di cui parla il Bell 1979, chiamato *Jungle*, ma questo è un'altra cosa, perché mentre in *Stratego* e in *Lotta di Belve ai Tropici* le pedine sono occulte all'avversario, nel *Jungle* cinese le pedine sono patententi come pezzi di scacchi. I tre tavo-

lieri sono accumulati dalla forma rettangolare; i due tavolieri di Stratego e del Jungle cinese sono affratellati dalle due zone paludose centrali; le regole dei tre giochi sono simili per la «circolarità» dell'ordine gerarchico: in Stratego la Spia ammazza il Maresciallo, in Lotta di Belve ai Tropici la Mosca Tsé-tsé ammazza il Cacciatore, nel Jungle cinese il Topo fa scappare l'Elefante: tutti gli altri pezzi vincono la Spia, la Mosca, il Topo. Il Jungle cinese è stato posto in commercio in Italia dalla Bottega di Mastro Geppetto di Torino nel 1983, e posso dire che è un gran bel gioco.)

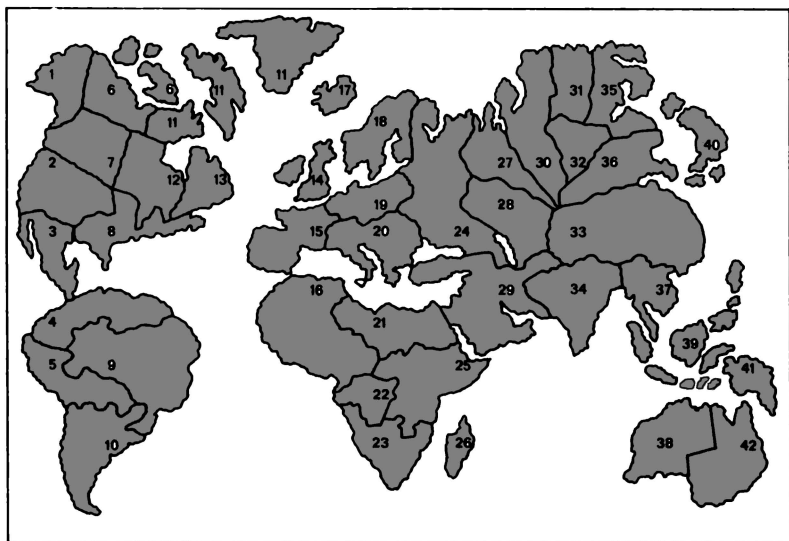


Illustrazione n. 71 Tavoliere del Risiko, schematizzato. 1 Alaska, 2 Stati Uniti Occidentali, 3 America Centrale, 4 Venezuela, 5 Perù, 6 Territori del Nord Ovest, 7 Alberta, 8 Stati Uniti Orientali, 9 Brasile, 10 Argentina, 11 Groenlandia, 12 Ontario, 13 Quebec, 14 Gran Bretagna, 15 Europa Occidentale, 16 Africa del Nord, 17 Islanda, 18 Scandinavia, 19 Europa Settentrionale, 20 Europa Meridionale, 21 Egitto, 22 Congo, 23 Africa del Sud, 24 Ucraina, 25 Africa Orientale, 26 Madagascar, 27 Urali, 28 Afghanistan, 29 Medio Oriente, 30 Siberia, 31 Jacuzia, 32 Cina, 33 Cina, 34 India, 35 Kamchatka, 36 Mongolia, 37 Siam, 38 Australia Occidentale, 39 Indonesia, 40 Giappone, 41 Nuova Guinea, 42 Australia Orientale.

43. *Twixt*

Twixt è un gioco inventato da Alex Randolph, distribuito a partire dal 1962 dalla 3M, poi dalla Schmidt e dalla Avalon Hill. Riportiamo le regole originali dell'autore, un po' diverse da quelle variamente stampate e tradotte nelle edizioni in commercio. (Stiamo sfiorando un tasto delicato; osserverete che alcuni editori non indicano nemmeno il nome dell'autore, sulle scatole di certi giochi.)

Il tavoliere è quadrato, con 572 punti (buchi, in cui si conficcano le pedine). La zona centrale, con 484 punti, è delimitata da due lati gialli (sopra e sotto) e due lati rossi (a sinistra e a destra).

Lo scopo del gioco è di collegare lati opposti del tavoliere — il rosso i due lati rossi, il giallo i due lati gialli — e, in conseguenza, di sbarrare il passo all'avversario.

Chi fa la prima mossa ha un chiaro vantaggio se gioca la prima pedina in un foro centrale del piano del gioco. Per compensare questo vantaggio, si inizia con una procedura speciale: uno dei due giocatori gioca una pedina rossa in un foro qualsiasi — vicino o lontano dal centro — dopo di che il suo avversario sceglie se giocare col rosso o col giallo. La pedina rossa rimane dov'è e il giocatore con i gialli fa la mossa successiva.

Si gioca alternamente, piazzando ogni volta una pedina in un qualsiasi foro libero (ma non al di là dei bordi colorati dell'avversario).

Le pedine possono essere unite tra di loro con leganti se sono a una distanza che corrisponde alla mossa del cavallo negli Scacchi, e cioè sulla diagonale di un rettangolo di 6 fori. Vedi illustrazione n. 72.

Una serie di pedine congiunte da leganti forma una catena. Le catene non si possono incrociare.

Prima di ogni mossa si possono togliere a volontà pedine e leganti del proprio colore. (Ciò può essere decisivo in certi finali di partita, specialmente quando il tavoliere è affollato di pezzi.)

Vince il giocatore che riesce a collegare i suoi due lati con una catena continua. Se non ci riesce nessuno dei due, la partita è patta.

È molto utile conoscere certe sequenze di tre mosse, che permettono, alla terza mossa, due doppie congiunzioni diverse, e che costituiscono perciò una doppia minaccia. Vedi illustrazione n. 73.

Il punto strategico di questi schemi è che la terza mossa deve essere fatta soltanto quando una delle due congiunzioni è minacciata dall'avversario, e non prima. Farla prima sarebbe una perdita di tempo, e nel Twixt ogni perdita di tempo può costare la partita.

Ancora un consiglio tattico. Ogni buona mossa nel Twixt deve essere allo stesso tempo un passo avanti verso la propria meta e un ostacolo sul cammino dell'avversario.

Il Twixt si presta in modo eccellente alla formulazione di problemi, che possono essere pubblicati sulla stampa periodica. Per i problemi di Twixt si usa solo un quarto di tavoliere (143 punti) con un bordo bianco sopra e un bordo nero a sinistra. Si tratta sempre di trovare la mossa vincente per il bianco (che muove per primo) cioè la mossa che consente al bianco di raggiungere ineluttabilmente, dopo poche altre mosse, il bordo in alto. Nella notazione si indicano le coordinate delle mosse. I leganti vengono notati con lineette: D4 -- significa che si mettono due leganti dopo aver pubblicato una pedina in D4. Quando si tolgono dei leganti, lo si indica tra parentesi: (G6-F4) significa che si toglie il legante fra G6 e F4.

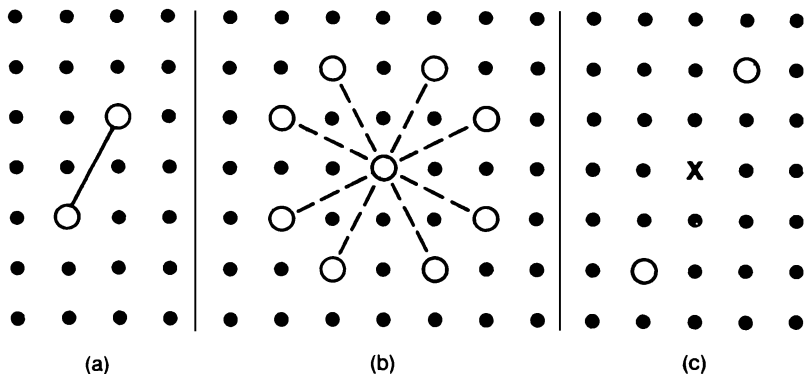


Illustrazione n. 72 Twixt.

- (a) La mossa base di congiunzione. Corrisponde alla mossa del cavallo negli Scacchi.
- (b) Le 8 direzioni possibili delle mosse di congiunzione.
- (c) Doppia congiunzione: con una pedina in X si possono collegare le tre pedine con due leganti.

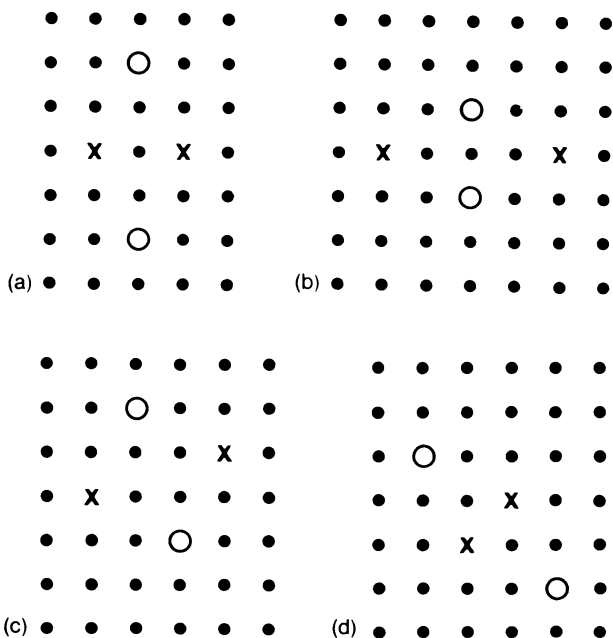


Illustrazione n. 73 Twixt. Le X indicano in ogni mossa le due possibili terze mosse.

- (a) Lungo: tre fori in linea retta.
- (b) Corto: un foro in linea retta.
- (c) Quadro: diagonale di un rettangolo di otto fori.
- (d) Sbieco: due fori in diagonale.

44. Master Mind

Nel 1972 la Invicta di Leicester distribuisce le prime copie di un gioco chiamato Master Mind. Questo nome si imporrà gradualmente in tutto il mondo, dopo che alcune edizioni nazionali avranno avuto nomi diversi (Le Plus Malin in Francia, Super Hirn in Germania, Codice Segreto in Italia).

Il Master Mind è un gioco induttivo-deduttivo che si fa in due, su un tavoliere di plastica che reca numerosi fori, nei quali si conficcano piccoli cavicchi o pioli di plastica coloratissima (bianco, giallo, verde, blu, rosso, nero). Vedi illustrazione n. 74.

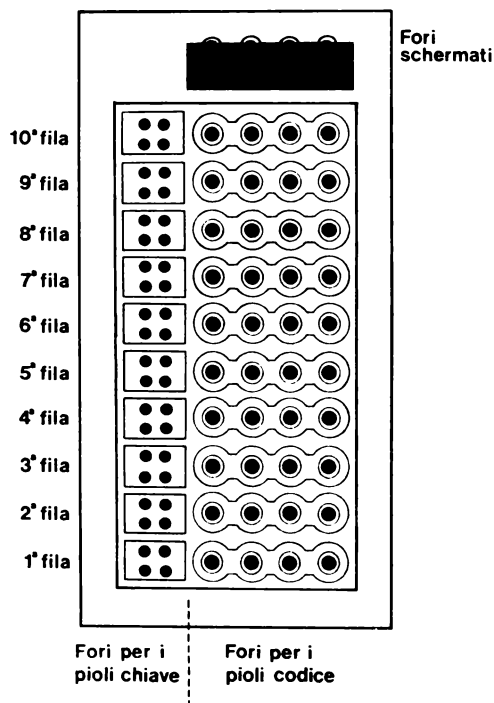


Illustrazione n. 74 Il tavoliere del Master Mind.

Lo sfidante («codificatore») elabora un «codice segreto» scegliendo quattro cavicchi e collocandoli nei quattro fori in alto, nascosti da una mascherina.

Lo sfidato («decifratore») compie sui fori in basso vari tentativi per indovinare il «codice segreto», cioè di che colori sono i quattro cavicchi nascosti dalla mascherina, e in quali fori si trovano, in che ordine sono disposti.

Il «decifratore» riceve dal «codificatore» precise risposte a ogni tentativo mediante cavicchi più piccoli, bianchi e neri («cavicchi-chiave») che si collocano in altre serie di buchi, sulla sinistra della tavoletta. «Cavicchio-chiave» nero vale colore giusto al posto giusto, «cavicchio-chiave» bianco vale colore giusto al posto sbagliato.

Sulle origini del Master Mind circolano varie leggende. La più romanzesca l'ho sentita raccontare a Leicester, nella sede della Invicta Plastics.

Leicester, la *Ratae Coritanorum* dei romani, è una brutta città industriale. La sede dell'Invicta è il solito stabilimento inglese un po' sporco, pieno di operaie pakistane. Sul tetto della palazzina degli uffici sventola l'Union Jack che hanno diritto d'inalberare i benemeriti delle esportazioni. Alla Invicta ho incontrato fra gli altri Mister Master Mind, il signore di mezza età con la barba rossa e l'occhio assonnato che figura su tutte le scatole di Master Mind circolanti nel mondo (con l'eccezione di quelle destinate al mercato francese, dove compare un manager trentenne con fede all'anulare sinistro). Una volta, dicono, era all'Invicta anche la torbida bellezza orientale che vediamo in piedi accanto a Mister Master Mind. Adesso non c'è più e non m'hanno detto dove è andata a finire.

La leggenda del Master Mind, come la raccontano a Leicester, comincia alla Fiera del giocattolo di Norimberga (*Spielwarenmesse*) nel 1971. Di questa Fiera si parla poco, da noi, mentre ogni anno tutti i giornali straparlano della Fiera del libro di Francoforte (*Buchmesse*). Quella di Norimberga è più solida e più prosperosa.

Dovete immaginare una classica fiera campionaria tedesca, pulita e ordinata, surriscaldata e piena di luci, con *Hallen* e *stand*, passaggi all'aperto dove in piedi si mangiano wüstel, gran viavai di uomini d'affari e visitatori, commercianti e giornalisti. E come alla Fiera di Francoforte ogni tanto si vede circolare qualche pesce fuor d'acqua

(che, si capisce subito, è uno scrittore, convinto, sempre meno convinto, di poter trovare in quell'inferno un editore per i suoi manoscritti) così anche alla Fiera di Norimberga ogni tanto si vede circolare qualche pesce fuor d'acqua che, si capisce subito, è un inventore.

Gli inventori di giochi sono personaggi più rispettabili degli autori inediti (detti in gergo editoriale «manoscrittari» o «dattiloscrittori»), ma hanno pur sempre qualcosa di patetico. Sono a metà strada fra il protagonista del *Fantasma dell'opera* (quello di Arthur Lubin, 1943, con Claude Rains) e gli hobbisti che vogliono brevettare l'ombrello o la macchina per affettare il brodo.

Non sto facendo lo spiritoso. Sto dicendo che inventare un gioco nuovo è molto più difficile che scrivere un buon romanzo. Si finisce quasi sempre per reinventare giochi vecchi (l'ombrello) o cose assurde (la macchina per affettare il brodo).

L'inventore che vediamo aggirarsi con aria infelice e con un lungo cappotto sdrucito nella Fiera di Norimberga ai tempi della nostra leggenda è un inventore di ombrelli. Diremo più avanti perché. Prontamente avvistato dai giovani falchi dell'Invicta (che sono a Norimberga per presentare certi loro sussidi didattici), li porta nel suo modestissimo albergo. La stanzetta ha l'aria di un laboratorio modestamente faustiano. Sul letto, sulla seggiola, sul lavabo, nelle valigie sparse per terra stanno i modelli delle invenzioni che l'inventore spera di vendere. Tocco di colore: egli è di origine polacca (o rumena, o ceca). Io, se potessi scegliere, vorrei che venga da Praga, la città del Golem; e che sia ebreo. Secondo altri, *invece*, si chiamerebbero Meirowitz...

I giovani falchi dell'Invicta adocchiano subito, sul guanciale, una scatola di cartone ondulato con fori (tre per fila) in cui stanno biglie di vetro colorato (cinque colori). Questa reliquia io l'ho vista, a Leicester. Qui finisce la leggenda e si entra nella storia.

È la storia di una piccola industria dell'Inghilterra centrale, l'Invicta di Leicester, appunto, che produce piccoli oggetti di plastica impiegando vecchie macchine Negri & Bossi (made in Italy). Chi la manda avanti ha la vista lunga. Dalla scatola di cartone ondulato con biglie di vetro colorato comprata a Norimberga «cava» questo oggetto chiamato Master Mind.

Questo oggetto non è di cartone ondulato ma di plastica. Le biglie

sono state sostituite da cavicchi o pioli. Anche i cavicchi sono in plastica e hanno i colori brillanti che solo la plastica può avere. I cavicchi devono essere variamente manipolati dai giocatori. I cavicchi devono essere incastrati in fori di un certo diametro con un certo (minimo) sforzo.

In questa serie di «banalità» stanno le ragioni del successo strepitoso del Master Mind. In questa serie di «banalità» sta il merito dei piccoli imprenditori dell'Invicta: più che nell'aver portato i fori da tre a quattro, e i colori da cinque a sei; più che nell'aver trovato il nome «Master Mind».

La frase precedente sembra a sua volta una gran banalità. Può darsi. Io ho parlato di queste cose con Leslie Ault, autore del primo libro sul Master Mind, psicologo americano di scuola behaviorista, e con David Pritchard, direttore dell'autorevole mensile «Games and Puzzles». Erano perfettamente d'accordo con me. Su una cosa non andavano d'accordo fra loro. David Pritchard (che è un gentiluomo delizioso, molto britannico, un po' freudiano, con la giusta superficialità o autoironia di certi freudiani) accennava senza gesticolare che nel successo del Master Mind c'entra anche il gusto di far penetrare i cavicchi nei fori. Leslie Ault era animosamente contrario a sentir dire cose del genere.

Poi ho chiesto a Leslie Ault e a David Pritchard un'altra cosa. Eravamo accanto al caminetto (un camino gigantesco) nel salone tutto rivestito di rovere di un manor vittoriano, Welcombe, a tre miglia da Stratford-on-Avon, patria di Shakespeare. Welcombe era un manor adattato ad albergo. Le verdi colline intorno andavano bene per la caccia alla volpe. La stagione per la caccia alla volpe si apriva il 5 novembre. Era il 5 novembre (1978), e a Welcombe si concludeva il campionato mondiale di Master Mind. Vicino a noi, all'altro lato del caminetto, beveva qualcosa il marchese di Heartford ciocco tradito, doppiopetto gessato con piccola macchia d'unto sul davanti della giacca, camicia ciclamino, cravatta zafferano. David Pritchard era il giudice di gara. Leslie Ault era incaricato di studiare i concorrenti e di pronosticare scientificamente il vincitore (ciò che fece: vinse quello stesso che aveva già vinto l'anno prima). Il marchese di Heartford doveva consegnare i premi. Io dovevo fare un servizio per il mio giornale. E chiesi: ma, prima che arrivasse il Master Mind, non avevate

mai giocato a qualcosa di simile, da ragazzi? (Devo dire che purtroppo Leslie Ault, David Pritchard, il marchese di Heartford e io abbiamo la stessa età, più o meno.)

Mi risposero di sì. Giocavano, come me, a carta-e-matita, di nascosto, nella noia di certe lezioni scolastiche.

Lo sfidante (che non si chiamava ancora «codificatore») scriveva un numero segreto di 4 cifre, usando solo i numeri da 6 a 1, per esempio 2463 (come al Master Mind si mettono in fila, nella prima fila dei buchi, 4 pioli scelti fra i 6 colori disponibili). Lo sfidato (che non si chiamava ancora «decifratore») cercava di indovinare, a più riprese, e riceveva in risposta cerchi o croci (come i piolini bianchi o neri nel Master Mind) a seconda che indovinasse «un numero» o «un numero al posto giusto nella sequenza». Per esempio, se al primo colpo scriveva 1243 riceveva in risposta due cerchi e una croce. So bene che per capire queste cose che ho scritto qui penserete alla scatola del Master Mind, che è arrivata dopo ma aiuta a capire prima. Con gli oggetti ci si spiega meglio che con le parole.

Questo gioco a carta-e-matita aveva le sue varianti: con numeri di cinque o più cifre; usando i numeri da 1 a 9; ripetendo uno o più numeri... C'era la variante raddoppiata o a ping-pong: tu indovinavi il mio numero segreto mentre io indovinavo il tuo; avevamo un colpo per uno e vinceva chi indovinava per primo.

Estrema variante: per ascetismo, si rinunciava anche a scrivere: si faceva tutto a voce (non in classe). Allenamento straordinario. Era più difficile che risolvere le parole incrociate a memoria.

Non si sa chi l'ha inventato, questo vecchio gioco a carta-e-matita, né quando. Non si sa neanche che nome abbia. Giovanni Gandini lo chiama Numerino (purtroppo anche Giovanni Gandini ha la stessa età di Leslie Ault, di David Pritchard e del marchese di Heartford). Altri lo chiamano «Numerello».

Questa, secondo me, è la vera storia del Master Mind, fuori dalla leggenda. È la storia di un mutamento genetico: un vecchio gioco a carta-e-matita diventa un «gioco in scatola» (merceologicamente il termine è questo) grazie a un semplice ma geniale processo di industrializzazione.

Questa è la vera storia: dal Numerino al Master Mind. La fase intermedia, leggendaria, non c'entra. La Fiera di Norimberga 1971,

coll'inventore d'ombrelli polacco o ceco o rumeno, chiamato Meirowitz o come Dio voglia, non c'entra. In principio era il gioco del Numerino che facevamo io, Giovanni Gandini, Leslie Ault, David Pritchard, e forse il marchese di Heartford. Alla fine c'è il Master Mind, creatura perfetta dell'Invicta. Il Numerino era un gioco miseramente intellettuale, che coinvolgeva solo qualche porzione del cervello. Il Master Mind conserva tutti quei meccanismi intellettuali, e li arricchisce, li vivifica, li facilita, coinvolgendo valori cromatici e tattili. Il Numerino lo facevamo in pochi. A Master Mind giocano tutti. Il Numerino lo facevamo a scuola di nascosto. Il Master Mind lo giocano dappertutto, palesemente, ed è entrato in certe scuole come sussidio didattico. Che in mezzo, tra il Numerino e il Master Mind ci sia stato o no l'inventore d'ombrelli, non ci interessa. Se il Meirowitz polacco o ceco o rumeno con la *v* doppia di cui si favoleggia è il Marco Meirowitz rumeno con la *v* semplice, che ha scritto un libro con Jean Tricot, peggio per lui; da come racconta la storia sembra proprio che egli tutto sia stato, fuorché il tramite tra l'archetipo del «Numerino» e il prodotto industriale vincente.

Questo scrivevo anni fa. Oggi non ho niente da cambiare, dopo aver conosciuto Marco Meirovitz: l'ho intervistato a Parigi nel 1980, a Milano nel 1983. Posso aggiungere che il suo vero nome è Mordekay, che il suo anno di nascita è il 1930; che ha lasciato la Romania quando faceva il liceo, ha vissuto in Israele, in Svizzera, vive attualmente a Parigi. È ingegnere ma sta compiendo studi di psicologia presso un'università americana. Dice di essersi occupato di telecomunicazioni e si qualifica «inventore, a tutti gli effetti», dice, «anche fiscali».

Dice che nel 1965 stava a Ginevra e suo figlio, nove anni, aveva difficoltà a scuola. Per fargli compagnia e per insegnargli qualcosa nascondeva in mano biglie di vetro colorate e costringeva la povera creatura a indovinare quante fossero, e di che colore, e via via. Poi il gioco si complicò. Metteva le varie biglie nelle tasche della giacca, dei pantaloni. Il povero bambino doveva indovinare di che colore fossero le biglie, e in che tasca stessero. Alle tasche dei propri abiti pensò infine di sostituire dei buchi praticati in un cartone ondulato. Le biglie erano cinque. I buchi erano tre. Stavano nascoste dietro una mascherina, sempre di cartone ondulato.

Col che siamo tornati al punto di prima. È confermato che Marco Meirovitz ha avuto una certa idea, altri l'hanno elaborata, perfezionata, realizzata. Nei tempi brevissimi della nostra epoca è successo, fra il 1965 e il 1971, al gioco di Marco Meirovitz pressappoco quello che è successo agli scacchi in tanti secoli: modifiche successive, opera collettiva, portano al gioco perfetto e «definitivo».

Il rapporto che corre fra l'inventore del gioco e il produttore potrebbe dunque essere paragonato al rapporto che a volte corre fra l'autore di un romanzo e l'editore. L'editore fa l'«editing», cioè mette a posto il manoscritto prima di mandarlo in tipografia, e magari non sistema solo le maiuscole e la punteggiatura (decide la copertina, la collana, il titolo stesso), ma suggerisce di far morire la zia subito al primo capitolo, di mettere più sesso nella storia d'amore al quinto capitolo, e di ambientare il decimo capitolo non nel Monferrato bensì nel Gabon.

Resta poi, per i palati fini, il problema se l'eroina assomigli o no a Anna Karenina, se l'eroe assomigli o no al Pelide Achille. Per tornare a noi, resta il problema se Master Mind assomigli o no al «Numerino» o «Numerello» che si giocava una volta a carta-e-matita. E la risposta è sì.

Dunque Marco Meirovitz è un corpo estraneo, un passamano occasionale. In principio era il «Numerino» o «Numerello», alla fine c'è il Master Mind elaborato a Leicester dalla gente dell'Invicta. Che in mezzo, di sguincio, ci sia stato il cartone ondulato con biglie di vetro di Marco Meirovitz, è un episodio, un aneddoto, una curiosità di storia locale.

Sempre più aneddotica è la notizia che c'è stato qualche momento di tensione, fra i legali dell'Invicta e i legali del Meirovitz, ma tutto s'è appianato. A Milano nel 1983 Meirovitz è apparso in rapporti di grande cordialità con Sir Edward J. Jones-Fenleigh, presidente della Invicta.

Meirovitz ha inventato il cartone ondulato con le biglie, il Master Mind l'hanno inventato alla Invicta, ma la Invicta continua a pagare i diritti a Meirovitz, e tutti vivono felici e contenti.

Lui, Meirovitz, è un po' ingrassato, un po' stempiato, con basette un po' più folte, porta occhiali affumicati, va sempre vestito come un cane ma dà l'aria di aver raggiunto una condizione economica soddi-

sfacente. Non ha più inventato niente. Scrive libri di esercizi logico-matematici con titoli dal gusto discutibile, come *Brain Master Builders*, ovvero *Spielschule des Denkes*, ossia *Le jogging de l'esprit*.

Il Master Mind nel frattempo è andato avanti con le sue gambe. Se ne sono viste molte varianti (alcune cervellotiche). Se ne è vista una prima incarnazione elettronica, Electronic Master Mind, che resta a mio avviso il miglior gioco elettronico: favorisce attimi di raccoglimento che l'hanno fatto paragonare a un mulino di preghiera tibetano. La seconda incarnazione elettronica, Supersonic Electronic Master Mind, è più perfezionata ma ha un «sonoro» che disturba.

In ogni modo, con le due versioni elettroniche il Master Mind è tornato alle origini: ai colori si sono «nuovamente» sostituiti i numeri, come nel nostro vecchio Numerino o Numerello a carta-e-matita.

Il Master Mind si presta in modo eccellente alla formulazione di problemi, che possono essere pubblicati sulla stampa periodica. Date 4 proposte del decifratore e 4 risposte del codificatore, accuratamente scelte, si deve essere in grado di trovare la soluzione al quinto colpo.

45. *Dungeons and Dragons*

Nel 1974 escono in Usa le prime copie di un gioco chiamato *Dungeons and Dragons*, inventato da Gary Gygax.

Comunemente il nome di questo gioco si abbrevia D&D. «Dungeon» vuol dire «segreta», s'intende tenebrosa, d'un castello, ma può essere un sotterraneo qualsiasi, purché tenebroso. «Dragon» non vuol dire «dragone» bensì «drago». «Dungeons and Dragons» dunque allude a ingredienti di storie fantastiche, medievalescanti. Tutta la forza del marchio sta nell'allitterazione. Altri giochi della stessa famiglia hanno nomi allitteranti: *Worlds of Wonder*, *Call of Cthulhu*, *Villains and Vigilantes*, *Tunnels and Trolls*, *Fighting Fantasy*, *Man Mith and Magic*, *Pirates and Plunders*.

Anche il nome di Gary Gygax fa una bella allitterazione e sembra finto, invece si chiamava proprio Gygax il padre, svizzero tedesco emigrato a New York negli anni trenta.

Alcuni descrivono D&D come capostipite di quei Fantasy Games cui già abbiamo accennato parlando dei Board War Games. Formalmente è corretto definire Fantasy Games una sottospecie di Board War Games ambientati non in epoca napoleonica, contemporanea, eccetera, bensì nel mondo di fantasia medievalescante che dicevamo. Il riferimento a Tolkien è obbligatorio e appropriato. In alcuni giochi venuti sulla scia di D&D il riferimento al *Signore degli Anelli* è esplicito: *War of the Ring* (la guerra dell'Anello) è prodotto dalla Spi su licenza della Tolkien Enterprise. Ma la Fantasy è un mondo senza confini: si considerano ispirati direttamente a D&D, indirettamente a Tolkien, film come *Guerre stellari* di George Lucas (1977) e *I predatori dell'arca perduta* di Steven Spielberg (1981).

D&D appartiene tematicamente alla famiglia dei Fantasy Games: come struttura ha poco a che vedere coi giochi di simulazione strategica (siano War Games in generale, siano Fantasy Games in particolare).

D&D non è un gioco di simulazione strategica, bensì un RPG. Quest'ultima sigla sta per «Role-Playing Games» che si traduce «giochi di ruolo». Una definizione di RPG può essere questa: giochi in cui l'attrezzatura è ridotta al minimo e le regole stesse sono elastiche.

Stando all'esempio di D&D, un capogioco fornisce indicazioni sommarie di situazioni romanzesche: un ambiente (sotterraneo), uno scopo (liberare una principessa, trovare un tesoro), vari pericoli (draghi, orchi, streghe e simili). Può disegnare una mappa («board» o tavoliera).

I giocatori generalmente sono 4 e ciascuno si sceglie un «ruolo» o una «maschera» (guerriero, mago, sapiente, ladro) con cui si identifica estroversamente. Può avere un segnaposto-statuina («figurine»). Si gioca con spirito di collaborazione contro il destino. Si accumulano «punti di esperienza», raggiungendo «livelli di esperienza».

La novità più evidente di D&D sta nell'ambiente che suggerisce, negli scenari molteplici e combinatori in cui si svolge. Come il Gioco dell'Oca suggerisce l'idea di una corsa su una spirale di vita o di morte (col Pozzo, la Prigione, l'Osteria, il Ponte e la Morte in persona), D&D suggerisce l'idea di un viaggio da cavalieri erranti in un bosco ariostesco, una serie di battaglie e duelli, prove, giudizi di Dio, ordalie in un mondo di volta in volta nebbioso e nemico, favoloso e favorevole, popolato di presenze buone e cattive, vive e «non morte», di eroi e di mostri.

Ha un certo peso il punto di partenza, ha un certo peso il «livello di esperienza», ha un certo peso il tiro dei dadi (dadi speciali, a 4, 8, 20 facce) ma ha peso determinante la decisione del capogioco. Senz'ombra di intenzione blasfema, il capogioco alcuni lo chiamano Master (Maestro), altri God (Dio). Non ci sono limiti di tempo. Una partita può durare due ore o due anni.

La fortuna di D&D non è stata travolgente, agli inizi. La rivista specializzata per i cultori di D&D, «White Dwarf» (Nano bianco) ha cominciato a uscire solo nel 1977, con una tiratura di 4000 copie. Ora è un mensile attestato sulle 20.000 copie.

In Gran Bretagna D&D si è imposto solo negli ultimi due anni. «The Times» gli ha dedicato un paginone, descrivendolo come novità rivoluzionaria nel campo dei giochi e come mania collettiva (58.000 copie vendute in Gran Bretagna nel 1982) da non prendere sottogamba nel campo del costume. Ma quando? L'11 dicembre 1982. Nel mondo veloce in cui viviamo, un gioco americano che si afferma in Gran Bretagna sei o sette anni dopo il lancio si può ben definire un gioco di fortuna non travolgente.

In Italia D&D è distribuito per ora dalla Selegiochi di Milano, che ha in catalogo anche altri Fantasy Games e Role-Playing Games.

Nei negozi di «giochi dei grandi» delle grandi città si trovano a prezzi variabili, sulle 40.000 lire, le scatole di D&D e le scatole del «seguito» (Advanced D&D) *senza traduzione dei testi*. Ciascuno di questi testi (uno per D&D, tre per il «seguito») è una sberla di 100 cartelle dattiloscritte fitte. Chi non legge correntemente l'inglese non ce la fa. Mettersi a tradurle è come affrontare un testo tecnico, specialistico, di 500 pagine abbondanti. Per l'esclusiva di distribuzione di D&D in Italia ci vorrà un editore librario con esperienza e strutture ben rodiate, pena un pasticcio irrimediabile.

A Modena, nel marzo del 1983, D&D ha avuto il suo primo successo bruciante e ha il battesimo del primo torneo italiano. Sarà un fuoco di paglia locale? o innescherà una reazione a catena che porti D&D a un grosso successo anche da noi?

Stiamo a vedere. Può succedere di tutto. D&D è un gioco altamente socializzante (ben visto nelle scuole elementari britanniche dai pedagogisti d'avanguardia perché sviluppa la personalità, l'immaginazione, la comunicazione, e insegna a prendere le decisioni buone o cattive, inevitabili, di cui consiste la vita, ogni momento della vita) ma certi RPG si possono giocare in solitario. D&D è un gioco magico, antitecnologico, ma in certi RPG il Master-God può essere sostituito da un computer.

Di una cosa sono certo: di D&D si parlerà molto. È il tipico gioco di cui parlare come di una «nuova moda» o «nuova moda culturale». Si faranno moralismi. Non c'è come i giochi, per tirare i nervi, per far saltare i nervi.

Contro D&D si sono già scagliati a suo tempo saggisti e cronisti che non amano Tolkien, la Fantasy e annessi (annessi ideologici, con implicazioni politiche), lo «escapism» (gusto di evadere dalla realtà). Contro D&D si potranno scagliare coloro che (per dirla con le categorie di Caillois) amano l'«alèa» (azzardo) e l'«agon» (competizione) ma non la «mimicry» (maschera).

Penso sia vitale aver preferenze e sia igienico aver antipatie. Non ho mai nascosto il mio fastidio per chi crede di credere ai giochi «creativi». In un libro recentemente tradotto da Bompiani, *Il declino dell'uomo pubblico*, di Richard Sennett credo di aver trovato un mo-

do elegante per rivoltare la frittata. La «maschera» non necessariamente si contrappone alla «competizione». La «maschera» non necessariamente comporta gioco «creativo» contrapposto al gioco «con regole». La maschera, come abbigliamento rigidamente formalizzato, serve per incontrarsi senza ferirsi.

«Per parte mia» scrive Sennett «definirei la civiltà come l'attività che mette gli uni al riparo dagli altri e che tuttavia consente di fruire della reciproca compagnia. Portare una maschera è l'essenza della civiltà». Portare una maschera è giocare a un RPG.

Conclusione

Scrivo di giochi dai tempi del leggendario «Linus» di Giovanni Gandini, quando collaboravo alla rubrica di Sergio Morando, la rubrica dei Wutki.

Poi ho tenuto — e tengo — rubriche di giochi su vari periodici, settimanali e quotidiani. A ogni fine dicembre mi trovo ad aver parlato di una cinquantina di giochi nuovi; ancor di più son quelli che mi capita di vedere: al Salone del Giocattolo di Milano, alla Spielwarenmesse di Norimberga, negli antri faustiani degli inventori. A ogni fine dicembre metto ordine, faccio sgombero, e ne riscrivo sull'*Annuario* della Enciclopedia Rizzoli-Larousse. Altri sgomberi hanno luogo quando devo fare delle voci, per quella stessa enciclopedia o (lavoro in corso) per il Grande dizionario enciclopedico della Utet. È come fare palle di neve: si scioglie quasi tutto.

Dunque, se penso a me, so benissimo che bisogna aprire tante ostriche per trovare la perla, e buon per noi se si trova qualche perla ogni dieci anni. So benissimo che i nostri anni sono caratterizzati da una sovrapproduzione, non solo nel campo dei giochi. Ma penso che, con le debite proporzioni, qualcosa di simile sia avvenuto anche in passato. Il gusto della «novità», proprio perché è un gusto volgare, alligna in varie epoche, in varie terre. Prendete Giuseppe Maria Mitelli (Bologna, 1634-1718). *I trentatré giochi del Mitelli* sono stati ristampati ancora nel 1976.

Non ce n'è uno che valga la pena di essere ri-giocato o ricordato. Dunque vado avanti ad aprire ostriche. (Sto citando una poesia di Marcello Marchesi: «Pescare l'ostrica / sperando nella perla. / Aprire l'ostrica / restando come un pirla. / Chiudere l'ostrica / e in seno al mar riporla. / Questa è la vita / del pescator.»)

Se penso agli altri, so un po' meno bene cosa possa voler dire «dare notizia delle novità» attraverso i mezzi di comunicazione di massa. Ci si rende complici delle «novità», delle volgarità? Certamente, perché parlar male di un gioco vuol pur sempre dire parlarne, cioè fargli della pubblicità. I direttori delle vendite di importanti case editrici mi hanno dichiarato, in interviste che ho pubblicato: «Che bello, se il Dossena parla male di un gioco vuol dire che lo venderemo bene».

Allora a cosa è servito aver detto subito peste e corna di giochi come Lotta di Classe o Innamoramento e Amore? *Sive bonum sive malum fama est*, sbandierava Vespasiano Gonzaga.

Come succede in altri settori del mondo dell'intrattenimento, o della cultura, certi giochi che al critico sembrano pessimi hanno successo (sia pur successo effimero), e certi giochi che al critico sembrano eccellenti non hanno successo. Non c'è niente da fare.

Così, tenendo conto di quello che piace a me, e di quello che di fatto piace alla gente, nel mondo, ove non è *iudicio a reclamare* (Machiavelli), mi son preso questo lusso dello storico tradizionale, di affidarmi alla cronologia e di fermarmi a dieci anni fa. L'ultimo gioco considerato in questo libro è del 1974.

Fra i giochi usciti fino a dieci anni fa ne ho esclusi alcuni che mi sembrano buoni, e ne ho inclusi altri che non amo. Fra i giochi usciti negli ultimi dieci anni so già che dureranno a lungo alcuni che non amo, e so già quale Caina attende altri, che mi sembrano bellissimi. Per esempio Can't Stop di Sid Sakson: attualmente irreperibile non solo sul mercato italiano, ma anche su quello americano. E Blitz di Alex Randolph, che non mi sembra vada a ruba.

D'altra parte cos'è il mercato? È quella cosa dove accanto ai giochi si trovano i libri che parlano di giochi. E vi sembrerebbe giusto, voi, lettori che di giochi ne sapete più di me, non parlare in un libro di certi giochi solo perché non sono reperibili sul mercato italiano? Ne nomino uno solo: Scale e Serpenti.

In questa breve conclusione affiora o preme sottopelle un paragone fra giochi e libri. La differenza fra giochi e libri è questa: si può recensire un libro senza averlo letto: molti fanno così, a volte anch'io faccio così, gli altri non lo ammettono, io lo confesso e lo proclamo. Non si può recensire un gioco senza averlo giocato, più volte, con persone di età e formazione culturale diversa.

Secondo autori come Huizinga e Caillois i giochi non sono meno importanti dei libri. Secondo me i giochi sono più importanti dei libri. In un secolo si possono scrivere decine o centinaia di capolavori. In un secolo, non è detto che tra tutti, sulla vasta superficie del pianeta, si riesca a inventare un solo gioco veramente nuovo e bello.

Bisognerebbe scrivere sui muri: «Avete un dattiloscritto nel cassetto? Vergognatevi!». Sommessamente, a chi mi scrive, mi telefona, mi parla di un gioco nuovo, che ha inventato e che vorrebbe pubblicare, io suggerisco di darsi piuttosto all'ippica, o di descrivere magari in versi i propri ricordi d'infanzia, i propri turbamenti adolescenziali, o la vicenda del primo amore.

Bibliografia

ALLEAU 1964

Dictionnaire des jeux, publié sous la direction de René Alleau, avec la collaboration del Renaud Matignon, préface de M.-M. Rabecq-Maillard. Tchou, Paris 1964.

ARNOLD A. 1972

The World Book of Children's Games written and designed by Arnold Arnold. The World Publishing Company, New York 1972.

ARNOLD A. 1980

Arnold Arnold, *I giochi dei bambini*. Traduzione [Arnold 1972] e note all'edizione italiana di Giampaolo Dossena. Mondadori, Milano 1980, 1981².

ARNOLD P. 1975

The Illustrated Book of Table Games. General Editor Peter Arnold. Hamlyn, London 1975.

ASTROP 1979 a

John Astrop, *The Jumbo Book of Board Games*. Kestel Books, Harmondsworth 1979.

ASTROP 1979 b

John Astrop, *Il jumbo giochi*. Traduzione [Astrop 1979 a] di Giampaolo Dossena. Emme Edizioni, Milano 1979.

AULT 1976

Leslie H. Ault, *The Official Mastermind Handbook*. New English Library, London 1976. [I ed. Signet Books, New York 1976.]

AULT 1980

Leslie H. Ault, *Il libro ufficiale del Master Mind*. Traduzione dall'americano [Ault 1976] di Gianni Ratti. Prefazione all'edizione italiana e appendice sul Master Mind elettronico di Giampaolo Dossena. Mursia, Milano 1980.

AVELINE 1961

Le code des jeux par Claude Aveline, avec la collaboration de Marcel Boll, Marcel Defosse, L.-E. Galey, C.-M. Laurent, Simone Martin-Chauffier, Elise Seguin, Odette Sesmero. Hachette, Paris 1961.

AVELINE 1964

Claude Aveline, *Il codice dei giochi*. Traduzione [Aveline 1961] e adattamento italiano di Italo Sordi. Rizzoli, Milano 1964.

BARKER 1976

P. Barker, *Wargaming*. EP Publishing Ltd., Wakefield 1976.

BASLINI 1970

Filippo Baslini, *Il "solitaire" - 200 problemi risolti*. Il Campo editore, Firenze 1970.

BELL 1960-1969

R.C. Bell, *Board and Table Games from Many Civilizations*. Voll. 2. Oxford University Press, London 1960-1969.

BELL 1979 a

R.C. Bell, *The Boardgame Book*. Marshall Cavendish, London 1979.

BELL 1979 b

R.C. Bell, *Il libro dei giochi da tavolo*. Versione italiana [Bell 1979 a] di Giampaolo Dossena. Idea Libri, Milano 1979.

BELL 1979 c

R.C. Bell, *Board and Table Games from Many Civilizations*. Revised Edition. Dover, New York 1979.

BERLOQUIN 1976

Pierre Berloquin, *100 jeux de table*. Flammarion, Paris 1976.

BERLOQUIN 1979

Pierre Berloquin, *Il centogiocchi*. Traduzione dal francese [Berloquin 1976] di Adriana Crespi Bartolini. Garzanti-Vallardi, Milano 1979.

BRADY 1977

Maxine Brady, *Il libro del Monopoli*. Traduzione dall'americano [The Monopoly Book, 1974] di Maria Luisa Righi. Presentazione di Emilio Ceretti. Mursia, Milano 1977.

BRANDRETH 1980

Gyles Brandreth, *The Complete Book of Scrabble*. Robert Hale, London 1980.

BRIGHT 1973

Greg Bright's Maze Book. Latimer New Dimensions, London 1973.

CABRERA, HOUOT 1977

Jeanine Cabrera, René Houot, *Traité du jeu du solitaire*. Flammarion ("Ludothèque de l'Impensé Radical"), Paris 1977.

CAILLOIS 1958

Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*. Edition revue et augmentée. Gallimard, Paris 1958.

CAILLOIS 1961

Roger Caillois, *Man, Play and Games*. Translated from the French [Caillois 1958] by Meyer Barash. The Free Press of Glencoe, New York 1961.

CAILLOIS 1967

Jeux et sports (Encyclopédie de la Pléiade). Volume publié sous la direction de Roger Caillois. Gallimard, Paris 1967.

CAILLOIS 1981

Roger Caillois, *I giochi e gli uomini*. Traduzione [Caillois 1958] di Laura Guarino. Note all'edizione italiana di Giampaolo Dossena. Bompiani, Milano 1981.

CALVET 1978

Louis-Jean Calvet, *Les jeux de la société*. Payot, Paris 1978.

CARILLON, DE GOUTEL 1978

Annie Carillon, Béatrice de Goutel, *Grand dictionnaire du Scrabble*. Hachette, Paris 1978.

CARRERA 1617

Pietro Carrera, *Il Gioco degli Scacchi*. Giovanni de' Rossi da Trenuto, Militello 1617.

CHARLEMAGNE 1983

Michel Charlemagne, *Le Scrabble*. Hatier, Paris 1983.

CLIDIÈRE 1968

Martine Clidière, *Le guide Marabout des Jeux de société*. Marabout, Verriers 1968.

CLIDIÈRE 1972

Martine Clidière, *Il manuale dei giochi*. Traduzione dal francese [Clidière 1968] di Maria Gallone e Adelio Rossi. Garzanti, Milano 1972.

COME GIOCAVAMO 1984

Come giocavamo. Giochi e giocattoli 1750-1960. Alinari, Firenze 1984.

CORRAIN 1957

Cleto Corrain, *L'interesse etnografico di alcuni giochi dei fanciulli. Dati desunti da osservazioni nella pianura veneta*. "Archivio per l'antropologia e la Etnologia". Vol. 77. Firenze 1957.

CULIN 1895

Stewart Culin, *Korean Games, with Notes on the Correspondent Games of China and Japan*. University of Pennsylvania, Philadelphia 1895. [Reprint Tuttle, 1958, 1960 col titolo *Games of the Orient*.]

D'ALLEMAGNE 1950

Henry-René D'Allemagne, *Le noble jeu de l'oie en France de 1640 à 1950*. Paris 1950.

DIAGRAM GROUP 1975

The Way to Play, by the Diagram Group. Paddington Press, New York 1975.

DIAGRAM GROUP 1976

Giochi da tutto il mondo, a cura del Diagram Group. Adattamento [Diagram Group 1975] a cura di Mario Zaverio Rossi. Fabbri, Milano 1976.

DOSSENA 1971 a

Les jeux de société (Famille 2000 vol. 14). Editions des Connaissances Modernes, Paris 1971.

DOSSENA 1971 b

Giochi di società (Famiglia 2000 vol. 16). Unione Editoriale, Milano 1971.

DOSSENA 1973

Les juegos de sociedad (Familia 2000 vol. 15). Editorial Everest, Leon 1973.

DOSSENA 1974

Das grosse Buch der Spiele (Moderne Familie vol. 2). Editions des Connaissances Modernes, Freiburg/Schweiz 1974.

DOSSENA 1976

Giampaolo Dossena, *Solitari con le carte e altri solitari*. Mondadori, Milano 1976.

DOSSENA 1978

Giampaolo Dossena, Raffaele Rinaldi, *A che gioco si gioca?*. Le guide de L'Espresso, Milano 1978.

DOSSENA 1979 a

Giampaolo Dossena, *I giochi dei grandi*. I libri dell'Europeo, Milano 1979.

DOSSENA 1979 b

Giochi di società [ristampa di Dossena 1971]. Euroclub, Milano 1979.

DOSSENA 1982 a

Giampaolo Dossena, *La scatola dei giochi*, Pomellato, Milano 1982.

DOSSENA 1982 b

Giampaolo Dossena, *Solitari con le carte e altri solitari*. Nuova edizione riveduta e aggiornata. Mondadori, Milano 1982.

DOSSENA 1983

Giampaolo Dossena, *Dalla mappa alla scacchiera, e ritorno*. In *Hic sunt leones. Geografia fantastica e viaggi straordinari* a cura di Omar Calabrese, Renato Giovannoli, Isabella Pezzini. Electa, Milano 1983.

DOSSENA 1984

Faraone e Faro. In: Giammaria Ortes, *Calcolo sopra le verità dell'istoria*

- e altri scritti* a cura di Bartolo Anglani, presentazioni di Italo Calvino e Giampaolo Dossena. Costa & Nolan, Genova 1984.
- DUNNIGAN 1980
James F. Dunnigan, *The Complete Wargames Handbook*. William Morrow, New York 1980.
- DWEK 1975
Joe Dwek, *Backgammon for Profit*. Weidenfeld and Nicolson, London 1975.
- EVANS 1955
Patricia Evans, *Hopscotch*. The Porpoise Bookshop, San Francisco 1955. [Cit. in Arnold 1980 pp. 90, 292.]
- FALKENER 1892
Edward Falkener, *Games Ancient and Oriental and how To Play them*. Longmans, London 1892. Reprint Dover, New York 1961.
- FERRUA 1947
A. Ferrua S.I., *Antichità cristiane. Tavole da giuoco*. «La Civiltà Cattolica»: 18 gennaio, pagg. 134-142; 15 marzo 1947, 495-503.
- GIRARD, QUETEL 1982
Alain Girard, Claude Quétel, *L'Histoire de France racontée par le jeu de l'oie*, Balland-Massin, Paris 1982.
- GLONEGGER 1983
Schöne alte Spielpläne. Herausgegeben von Erwin Glonegger. Otto Maier, Ravensburg 1983.
- GLONEGGER, DIEM 1983
Erwin Glonegger, Walter Diem, *Das grosse Ravensburger Spielbuch*. Otto Maier, Ravensburg 1983.
- GOREN 1977
Charles H. Goren, *Il backgammon*. Traduzione dall'americano [*Goren's Modern Backgammon Complete*, 1974] di Nico Rode. Mursia, Milano 1977.
- GRIFFITH 1983
Paddy Griffith, *Giochi di guerra napoleonici*. Traduzione [*Napoleonic Wargaming for Fun*, 1980] di Alberto Viotti. Mondadori, Milano 1983.
- GRUNFELD 1979
Frederic V. Grunfeld, *Jeux du monde*. Introduction: R.C. Bell. Texte Français de Danielle Buquet. [Ed. or. *Games of the World*, 1975.] Unicef-Lied, Genève 1979.
- GRUNFELD 1983
Frederic V. Grunfeld, *Giochi del mondo*. Introduzione: R.C. Bell. Testo italiano [Grunfeld 1979] di Piera Dellalberino e Ornella Carnevali. Unicef, Roma-Zurigo 1983.

HASEGAWA, BRADY 1977

Goro Hasegawa, Maxine Brady, *How to Win at Othello*. Harcourt Brace, New York 1977.

HUIZINGA 1973

Johan Huizinga, *Homo ludens*. Traduzione [*Homo ludens*, Amsterdam 1939] di Corinna von Schendel. Saggio introduttivo di Umberto Eco. Einaudi, Torino 1973.

HYDE 1694

Thomas Hyde, *De Ludis Orientalibus libri duo*. Oxford 1694.

JACKSON 1975

John Jackson, *A Player's Guide to Table Games*. Stackpole Books, Harrisburg 1975.

JACOBY, CRAWFORD 1976

Oswald Jacoby, John R. Crawford, *Il libro del Backgammon*. Traduzione italiana [*The Backgammon Book*, 1970] di Antonio Mandato. Sperling & Kupfer, Milano 1976.

KERN 1981

Hermann Kern, *Labirinti*. Traduzione dal tedesco [*Labyrinthe*, 1981] di Libero Sosio. Feltrinelli, Milano 1981.

KROEBER 1983

Alfred L. Kroeber, *Antropologia*. Edizione italiana [*Anthropology*, 1923, 1948] a cura di Gualtiero Harrison. Feltrinelli, Milano 1983.

LA MATTA 1940

La Matta. *Almanacco illustrato dei giochi*. Edizioni Scena Illustrata, Firenze 1940.

LIVINGSTONE 1982

Ian Livingstone, *Dicing with Dragons*. Routledge and Kegan Paul, London 1982.

LOVE 1978

Brian Love, *Play the Game*. Michael Joseph and Ebury Press, London 1978.

LOVE 1979

Brian Love, *Great Board Games*. Ebury Press and Michael Joseph, London 1979.

LOYD 1980

Sam Loyd, *Passatempi matematici*. A cura di Martin Gardner. Traduzione [*Mathematical Puzzles of Sam Loyd*, 1959; *More Mathematical Puzzles of Sam Loyd*, 1960] di Roberto Morassi. Voll. 2. Firenze, Sansoni 1980. [Antologia dalla *Cyclopedia of Puzzles* del 1914.]

MASCHERONI, TINTI 1981

Silvia Mascheroni, Bianca Tinti, *Il gioco dell'Oca*. Bompiani, Milano 1981.

MASINI 1979

Sergio Masini, *Le guerre di carta. Premessa ai giochi di simulazione*. Guida, Napoli 1979.

MEIROVITZ, TRICOT 1979

Marco Meirovitz, Jean Tricot, *Le Mastermind en 10 leçons*. Hachette, Paris 1979.

MERONI 1983

Giuseppe Meroni, *Scarabeo*. Presentazione di Emilio Ceretti. Mursia, Milano 1983.

MURRAY 1952

H.J.R. Murray, *A History of Board-games other than Chess*. Oxford University Press, Oxford 1952. Reprint Hacker, New York 1978.

MYERS 1977

Bernard Myers, *Supermazes No. 1*. Muller, London 1978. [I ed. Doubleday, New York 1977.]

NEGRI, VERCELLONI 1958

I giochi di dadi d'azzardo e di passatempo dei gentiluomini e dei pirati, a cura di Ilio Negri e Virgilio Vercelloni. Lerici, Milano 1958.

PALMER 1977

Nicholas Palmer, *I giochi di simulazione strategica*. Traduzione dall'inglese [*The Comprehensive Guide to Board Wargaming*, 1977] di Maurizio Longoni. Mursia, Milano 1981.

PIALAT 1978

Michel Pialat, *Larousse du Scrabble*. Larousse, Paris 1978.

PINGAUD 1983

François Pingaud, *Othello Reversi*. Editions du Rocher, Monaco 1983.

POPOVA 1977

A. Deledicq, A. Popova, *Wari et solo — Le jeu de calculs africain*. Supplément au "Bulletin de liaison des professeurs de mathématiques" n. 14 décembre 1977. Cedic, Paris 1977.

POPOVA 1979

Assia Popova, *Le mancala*. Comunicazione al convegno "Il linguaggio del gioco", Montecatini Terme 25-27 ottobre 1979.

PRETI 1975

Italo Preti, *Wargame. La guerra sul tavolo*. Il Castello, Milano 1975.

PRITCHARD 1976

The "Games and Puzzles" Book of Modern Board Games, edited and with an Introduction by David Pritchard. Luscombe, London 1975.

PRITCHARD, WERNECK 1983

David Pritchard, Tom Werneck Hg., *Das grosse Familienbuch der Spiele*. Mosaik Verlag, München 1983.

ROSSEL 1968

18 Jeux du temps passé. Rassemblés par André Rossel. Avant-propos de Juliette Raabe. Laffont, Paris 1968.

SACKSON 1982

Sid Sackson, *A Gamut of Games*. Pantheon Books, New York 1982. [1^{re} ed. 1969.]

SALADINO 1979

Giovanni Saladino, *Introduzione ai giochi di guerra (Wargames)*. Mursia, Milano 1979.

SANTARCANGELI 1967

Paolo Santarcangeli, *Il libro dei labirinti*. Vallecchi, Firenze 1967.

SCARNE 1973

John Scarne, *Scarne's Encyclopedia of Games*. Constable, London 1973.

TATZ, KENT 1980

Mark Tatz, Jody Kent, *Rinascere — Il gioco tibetano della liberazione*. Traduzione [*Rebirth*, 1977] di Roberto Donatoni. Sonzogno, Milano 1980.

TAYLOR, WALFORD 1979

John L. Taylor e Rex Walford, *I giochi di simulazione per l'apprendimento e l'addestramento*. Traduzione [*Learning and the Simulation Game*, 1972] di Rosalba Williams e Giuliana Pestagalli. Mondadori, Milano 1979.

THANASSECOS 1977

Nadine Thanassecos, *Le Fanorona*. L'Impensé Radical, Paris 1977.

TOLOMEI 1979

F.F. Tolomei, *Il gioco della guerra simulata*. Edizione a cura della rivista «MM». GJES, Pavia 1979.

TOWNSHEND 1977

Philip Townshend, *The SWA Game of Hus (das Lochspiel) in the Wider Context of African Mankala*. SWA Wissenschaftliche Gesellschaft, Windhoek (Namibia) 1977.

TRICTRAC 1822

Traité complet du jeu du trictrac. Seconde édition. Suivi d'un traité du jeu du backgammon. Barrois l'Ainé, Paris 1822.

VAN WEYENBERGH 1975

Jeux et distractions pour tous. Guide réalisé sous la direction de Claire Van Weyenbergh. Avec la collaboration de Jacques Burlion, Marcel Del-

vaux, Anne-Marie Denis, F. Gerver, Edouard Limbos, Christiane Linet.
Marabout, Verviers 1975.

VERGINE 1983

Arte programmata e cinetica. 1953-1963. L'ultima avanguardia. Mazzotta, Milano 1983.

WASLEY 1981

John Wasley, *Games for Two*. Proteus, London-New York 1981.

WYKES 1966

Alan Wykes, *L'azzardo*. Traduzione dall'inglese [*Gambling*, 1964] di Vittorio Di Giuro. Rizzoli, Milano 1966.

Indice

7	<i>Introduzione</i>
15	1. Il Serpente Arrotolato
16	2. Il Gioco di Ur
19	3. Il Gioco della Palma
22	4. Mancala
25	5. Alquerque
29	6. Filetto
32	7. Nyout
34	8. Pente Gràmmai
36	9. Tàbula
42	10. Il tavoliere romano a spicchi
46	11. Chaturanga
49	12. Sugoroku
50	13. Go
54	14. Dama
55	15. Scacchi Cinesi
56	16. La Rinascita Tibetana
57	17. Zodiaco
69	18. Hala-tafl
71	19. Shogi
72	20. Patolli
75	21. Pachisi
78	22. Gioco dell'Oca
87	23. Backgammon
101	24. Solitaire
111	25. Faro
120	26. Tablut
122	27. Alma
124	28. Ufficiali e Sepoys

126	29. Dama Cinese
128	30. Ludo
132	31. Reversi
134	32. Serpi e Scale
137	33. Fanorona
139	34. Piccole Guerre
140	35. Il Quadrato del Quindici
148	36. Monopoly
153	37. Battaglia Navale
154	38. Scrabble
162	39. Cluedo
165	40. Board War Games
169	41. Diplomacy
171	42. La Conquête du Monde
173	43. Twixt
176	44. Master Mind
184	45. Dungeons and Dragons
189	<i>Conclusione</i>
193	<i>Bibliografia</i>

25127-2
1984

*Questo volume è stato impresso nel mese di ottobre 1984
presso la Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco s/N (MI)
Stampato in Italia - Printed in Italy*

Oscar Mondadori
Periodico trisettimanale: 24 ottobre 1984
Registr. Trib. di Milano n. 49 del 28-2-1965
Direttore responsabile: Alcide Paolini
Spedizione abbonamento postale TR edit.
Aut. n. 55715/2 del 4-3-1965 - Direz. PT Verona
OSC

*Questo volume è stato impresso nel mese di ottobre 1984
presso la Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco s/N (MI)
Stampato in Italia - Printed in Italy
I edizione Oscar Manuali ottobre 1984*



*Le vere regole semplici e chiarissime
per giocare a backgammon o a tric-trac*



*I mille volti del gioco dell'oca
con le sue implicazioni morali e religiose*



*Il gioco giapponese del go:
il più raffinato meccanismo mentale mai elaborato
sulla terra*



*I giochi del nostro secolo: monopoli, battaglia navale,
scarabeo, master mind, giochi di guerra,
war games a caselle esagonali, fantasy games,
fino a dungeons and dragons, massima rivoluzione
odierna nel mondo degli schemi di gioco*



**Un manuale per imparare i giochi che stanno
alla base di tutte le attività logico-strategiche
e insieme una storia di 4000 anni
che va da Ur all'Egitto al Madagascar, che collega
l'India alla Cina al Messico precolombiano**

Giampaolo Dossena è l'unico giornalista italiano che da anni si occupa professionalmente di giochi d'ogni genere. Ha esordito su «Linus»; ha tenuto rubriche fisse su «Il Mondo», «L'Espresso», «L'Europeo» e, dal 1980, su «La Stampa». Molti libri di giochi ha scritto, tradotto, presentato, annotato per vari editori. Negli Oscar ha pubblicato *Solitari con le carte e altri solitari*, *Giochi di carte italiani*, *Giochi di carte internazionali* e l'edizione italiana dei *Giochi dei bambini* di Arnold Arnold.

0025127-2



Lire 6.000 (...)